SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION特集!
平成23年4月30日発行·発売(毎月1回30日発行·発売) 第12巻 第6号 通巻133号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌·月刊アルカディア
ARCADIA
eb! enterbrain
2011
June
No.133
定価
980yen
●BEMANIシリーズ最新情報をお届け!!
BEAT MAXIMUM
大人気コンポーザー96ちゃんインタビュー!
『GuitarFreaksXG2 Groove to Live』&
『DrumManiaXG2 Groove to Live』
追加楽曲をコンポーザーのコメントと共に紹介!
『pop'n music 19 TUNE STREET』
アルバム&アニメーション発売記念! Zektbach特集
●プレイヤー同士の交流により活発になる新要素を紹介!
QUIZ MAGIC ACADEMY VIII
●HARD:ZONE-C-G-Lルート攻略!
これさえ読めばクジラを撃破可能に!!
ダライアスバースト アナザークロニクル
●新ブランドがついにロールアウト!
ボーダーブレイク·エアバースト
●新イベント開催? その内容とは……!?
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
●驚きのコラボ情報を公開!
戦国大戦—1560 尾張の風雲児—
●変化した戦況に乗り遅れるな! 最速デッキレシピ!
三国志大戦3 WAR BEGINS
●潜入、暗躍、そして……人間模様が交錯する第五話!
小説·旋光の輪舞 デザイアーズルーレット
●ホームランキャンペーン第二弾&カード追加情報を公開!
BASEBALL HEROES 2010 WINNER
●新情報に迫れ!
鉄拳タッグトーナメント2
●新キャラ情報&ロケテ版
先行インプレッション!
AQUAPAZZA
●Ver.A変更点総まとめ! スタートダッシュをかけろ!!
Virtua Fighter5 Final Showdown
●Ver.1.05 新キャラクター「完全武装シエル」を最速解析
MELTY BLOOD Actress Again Current Code
●よりDeepな攻略情報を今月もお届け!
読者参加型コスプレ企画も新登場!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II
●新Ver.デッキ考察! 変化した環境に
対応すれば勝利の糸口をつかめる!?
LORD of VERMILION II
ULTIMATE Ver. 狂気の輪廻
●今スグ使える白カードを徹底紹介!
カード使用感はバイエルン&セビージャ!!
WCCF IC 09-10
●STAGE1~3攻略! 序盤面で学べる
基礎情報を理解すれば、より楽しい!
星霜鋼機ストラニア
リュウとキン肉スグルの友情タッグ!
「屁の突っ張りはいらんですよ!!」
●鬼神、現わる!! 新キャラクター徹底攻略第2弾「狂オシキ鬼」
スーパーストリートファイターIV
ARCADE EDITION
強くなるための極意 ~轟雷の章~
●全技解説&対戦攻略をどこよりも早く掲載!!
「狂オシキ鬼」徹底攻略!
●殺意の波動に目覚めたリュウ&狂オシキ鬼
新キャラ対策はこれで大丈夫!!
「殺意リュウ」「鬼」反撃技集
クラッシュ·ザ·邪神!
●世界一有名な豪鬼使いはどう分析する!?
「俺はこう見る!!」ときど·インプレッション
●だれよりも強くなりたいキミへのアドバイス!
ウメハラコラム
キン肉マン×スパIV AE
夢の「マッスル·コラボ」
●楽しい仲間がポポポポーンと
広がる某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々
●pixivの雄、まるかた氏が
キャスパーを熱筆!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
●僕たちが今できることは何か
アルカディアノベル特別編
[震災によせて]

80年代を彩ったSNK創成期の作品達が、PSP®で遊べる

発掘! SNKビンテージ・ゲーム20連発!!

収録ラインナップ:20タイトル

怒シリーズ

KOFで勇名を馳せたラルフの原点はこの3部作!頭に赤いバンダナを巻いたマッチョで屈強なタフガイは、今日も地獄の戦場を駆け抜ける!!

怒 -IKARI-

ジャンル	縦スクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1986年2月

怒号層圏

ジャンル	縦スクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1986年10月

IKARI Ⅲ -THE RESCUE-(海外版)

ジャンル	マルチスクロールアクション
アーケード稼働時期	1989年3月

アテナシリーズ

人に歴史あり! KOF永遠のアイドル、麻宮アテナに秘められた2つの物語。ご先祖お姫様の大冒険、そして子孫の大活躍――アテナ、いっきま〜す!!

アテナ

ジャンル	横スクロールアクション
アーケード稼働時期	1986年7月

サイコソルジャー

ジャンル	強制横スクロールアクション
アーケード稼働時期	1987年3月

シューティング

忍者や戦車、戦闘機など個性的な自機を操って撃ちまくれ!!

サスケ VS コマンダ

ジャンル	シングルスクリーンシューティング
アーケード稼働時期	1980年10月

死した敵の屍、当たると死ぬ!!

ヴァンガード2

ジャンル	全方向スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1984年3月

ジョイントから攻めてコアを撃て!!

HAL 21

ジャンル	縦スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1985年3月

Eパネル5つ取れば、自機は無敵!!

T・A・N・K(ティー・エー・エヌ・ケー)

ジャンル	マルチスクロールシューティング
アーケード稼働時期	1985年7月

戦車(タンク)は進むよ、どこまでも!!

ASO -ARMORED SCRUM OBJECT-

ジャンル	縦スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1985年11月

8種類のアーマーが強～い味方!!

バミューダトライアングル

ジャンル	縦スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1987年2月

巨大戦艦で過去へタイムトラベル!?

原始島 -1930's-

ジャンル	横スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1989年5月

プロペラ機で恐竜と戦うなんて…!?

アクション

迷路に革命、脱出、格闘大会…ピンチを切り抜けろ!!

マービンズ・メイズ

ジャンル	ドットイートアクション
アーケード稼働時期	1983年10月

食べて逃げて、赤くなったら敵を撃て!!

FLASH

ゲバラ

ジャンル	マルチスクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1987年12月

君よ革命のために銃をとれ!!

革命に犠牲はつきものだ。

脱獄 -PRISONERS OF WAR-

ジャンル	横スクロールアクション
アーケード稼働時期	1988年11月

収容所を脱出し、自由をこの手に!!

ストリートスマート

ジャンル	格闘アクション
アーケード稼働時期	1989年7月

空手かプロレスか…使うのはどっち!?

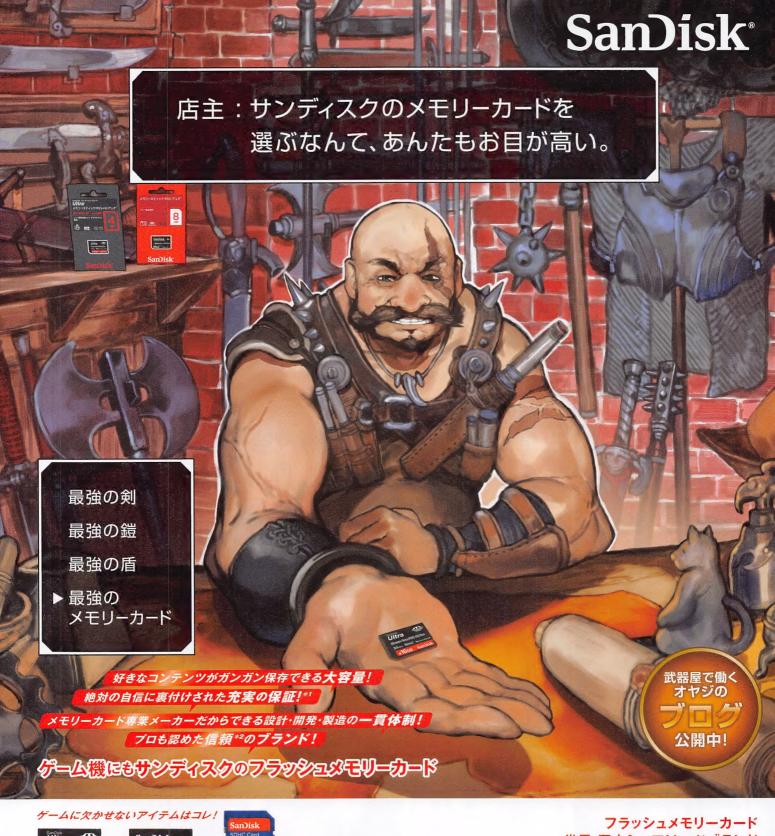
SAR サーチ アンド レスキュー

ジャンル	縦スクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1989年12月

振り返れば奴(エイリアン)がいる!?

スポーツ:アメフト、オリンピック競技、野球の3大メジャースポーツが存分に楽しめる!!

タッチダウンフィーバー / ゴールドメダリスト / SUPER CHAMPION BASEBALL(海外版)

ジャンル	スポーツ(アメリカンフットボール) / スポーツ(陸上競技・体操・競泳・ボクシング) / スポーツ(野球)
アーケード稼働時期	1987年8月 / 1988年7月 / 1989年6月

好評発売中

SNKアーケードクラシックスゼロ

希望小売価格 5,040円(税込)

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE

―目次―
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.133
2011 JUNE

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
©ゆでたまご

特集 歓天喜地の対戦祭り! 格ゲー八番勝負!!

TOUGEKI SPIRITS

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
006 狂オシキ鬼 全技解説&攻略 など

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ
016 他の追随を許さぬDeep攻略に読者参加企画も新設!! など

Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN
020 システム&技変更をまとめて大紹介!!

鉄拳タッグトーナメント2
MELTY BLOOD Actress Again Current Code Ver.1.05
AQUAPAZZA
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
CHAOS CODE

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

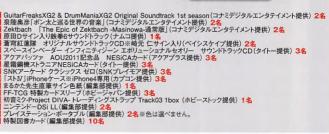
※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT ―賞品―

応募締切 2011年5月30日(月)当日消印有効

1. GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st season(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
2. 泉陸奥彦「ポン太と巡る世界の音楽」(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
3. Zektbach 「The Epic of Zektbach -Masinowa-通常版」(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
4. 原田Dサイン入り鉄拳6サウンドトラック(ナムコ提供) 1名
5. 蒼穹紅蓮隊 オリジナルサウンドトラックCD※崎元 仁サイン入り(ベイシスケイプ提供) 2名
6. スペースインベーダー インフィニティジーン エボリューショナルセオリー サウンドトラックCD(タイトー提供) 3名
7. アクアパッツァ AOU2011記念品 NESiCAカード(アクアプラス提供) 3名
8. 星霜鋼機ストラニアNESiCAカード(タイトー提供) 3名
9. SNKアーケード クラシックス ゼロ(SNKプレイモア提供) 3名
10. 『ストⅣ』iPhoneケース※iPhone4専用(カプコン提供) 3名
11. まるかた先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
12. FF-TCG 特製カードスリーブ(ホビージャパン提供) 3名
13. 初音ミク-Project DIVA- トレーディングストラップ Track03 1box (ホビーストック提供) 1名
14. ニンテンドーDSi LL(編集部提供) 2名
15. プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 2名※色は選べません。
16. 特製図書カード(編集部提供) 10名

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

拳を極めし男が得た禁断の力 呪われし姿はまさに鬼

鬼神天を穿つ——

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

強くなるための極意
～轟雷の章～

今月も編集部が全力でお届けするアルカディアの『スパⅣ AE』総力特集、「強くなるための極意」。ついにシークレットも含めた全39キャラクターがそろった！ 今回は最後の男「狂オシキ鬼」を徹底的にチェック！ 豪鬼使いのプロゲーマー・ときどによるファースト・インプレッションも見逃せないぞ！

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各3ボタン
■発 売 日：2010年12月16日
■使用基板：TypeX2

INDEX

本特集の表記について

●記事中の略称について
ウルトラコンボ…UC
スーパーコンボ…SC
リベンジゲージ…Rゲージ
スーパーコンボゲージ…SCゲージ
セービングアタック…セービング
レバーニュートラル…N
攻撃を出さずに着地するジャンプ…空ジャンプ

●コンボ・動作の表記について
C…キャンセルでのつなぎ
SC…スーパーキャンセルでのつなぎ
EX…EXセービングでのつなぎ

●キャラクター名について
キャラクター「殺意の波動に目覚めたリュウ」は記事中一部で「殺意リュウ」の略称で表しています。

表紙はキン肉マン×『スパⅣ AE』！ ゆでたまご先生のコメント

今回は、ゆでたまごの漫画家人生の中で初めて他のキャラクターとのコラボ絵でした。『ストリートファイター』は昔よくプレイしました。『キン肉マンマッスルタッグマッチ』から数年後に発売されて格段にヴィジュアルや操作性が進化しているのに驚いた覚えがあります。

東日本大震災で日本は今、未曾有のピンチに立たされていますが、この絵を見て少しでもみなさんが元気になってくれればとの思いで描きました。

“真打ちの男”ついに現わる! 『スパⅣ AE』最後の刺客「狂オシキ鬼」が降臨!!

既報の通り、4月8日から全国一斉に最後のシークレットキャラとなる「狂オシキ鬼」が解禁された！　既にプレイや対戦経験を重ねている読者も多いことだろう。その正体は、殺意の波動にさらされ続けた末に、心身を乗っ取られてしまった豪鬼。キャラクター性能は豪鬼をベースにしながらも、新技が多数追加、従来技の動作も異なる点が多数存在するなど、豪鬼とは別キャラクターといっても過言ではない。今月の『スパⅣ AE』特集では、狂オシキ鬼を大特集！　プレイヤーとして使う人、対戦対策をしたい人、ともに役立つ内容でお届けするぞ！

その姿、もはや人にあらず

もはや、豪鬼とは別の姿。禍々しい念に身を包み、対戦相手に襲いかかるかのように闘う。

狂オシキ鬼

「殺意の波動」にさらされ続けた結果、完全に人ではないものに変ぼうした豪鬼の姿。もはや人間としての感情はほとんど残っておらず、純粋な戦いへの意識だけで形態を保っている。

「狂オシキ鬼」CPU戦出現条件

「ノーコンティニュー」、「すべてのラウンドで勝利」、「パーフェクト勝利を規定回数以上達成する」（1本制:1回　3本制:2回　5本制:3回　7本制:4回）、「スパコン（ウルコン）フィニッシュを規定回数以上達成する」（1本制:3回　3本制:5回　5本制:7回　7本制:9回）「ファーストアタックを規定回数以上達成する」（1本制:5回　3本制:10回　5本制:15回　7本制:20回）、「セス戦の最終ラウンドをスパコン（ウルコン）フィニッシュ」
これらの条件を満たした後、狂オシキ鬼が乱入。対戦が始まる。

殺意の波動に目覚めたリュウよりも、出現させる条件は厳しくなっている。拳を極めたい人は挑戦を!

公式イベント「春の陣」が開催!!

5月1日（日）、埼玉県のプラサカプコン入間店で、『スパⅣ AE』、『スパⅣ 3DE』を用いた3on3の公式大会が開催決定！　優勝チームにはオリジナル称号の授与もあるぞ！

開催概要

「スパⅣ AE X(クロス) スパⅣ 3D EDITION　春の陣」
■開催日時:2011年5月1日(日) 13:00 ～ 17:30
■場所:プラサカプコン入間店
■参加方法:当日参加（AM11:00より受付開始）のみとなります。※満員になり次第終了。
■参加費:無料
■優勝者チーム:【特別称号】を進呈!
■参加賞:オリジナル携帯クリーナー、3Dポストカード
※詳しい情報は「スパⅣ 公式サイト」をご確認ください。

カプコン綾野AP（アシスタントプロデューサー）に直撃――後編
『豪鬼とは違う闘い方になる』

前号に引き続き、『スパⅣ AE』のキーパーソン、綾野APにインタビューを敢行！　全くの新規キャラクターとなる狂オシキ鬼が生まれた経緯や注目点を聞いてみた。

ガンガン攻めてほしいキャラ その願いが込められた新技

――「狂オシキ鬼」誕生の経緯を教えてください

綾野　多くのユーザーから声が上がっていた「真・豪鬼」登場の要望と、殺意の波動に目覚めたリュウに続くキャラクターとしてのインパクトを考えました。でも「真・豪鬼」の性能をそのままプレイアブルキャラクターとして制作した場合、対戦格闘ゲームとしてバランスが破綻してしまうことは目に見えてますよね。そもそも「真・豪鬼」というのはプレイヤーに超えてほしい存在であって、プレイヤーに使ってもらいたいキャラクターではありませんでした。それでも何とかユーザーの声を実現させたいと考え、「真・豪鬼」をも超える存在として狂オシキ鬼という新たなキャラクターを生み出しました。そしてベースとなる豪鬼との違いを出すためにさまざまな工夫を施しました。まず、狂オシキ鬼という形容詞的な名前にすることで人間を超えた存在であることを表現しています。それに「真・豪鬼」というのは今でこそ皆さんよくご存じの名前ですが、これはもともとCPU戦での豪鬼の通称でしかありませんしね。また、肌の色や波動のエフェクトに変更を加えるなど、デザイン面についてもいろいろと工夫を施しています。そうそう、狂オシキ鬼の登場でリュウが殺意の波動に目覚めた理由が分かるかもしれませんよ。ウルトラコンボⅠである冥宵豪波動の演出にそのヒントが隠されています。フィニッシュ演出である波動の飛び散り方と、殺意の波動に目覚めたリュウの背中の傷とを見比べてみてください。

――キャラクターを作る上でのコンセプトは？

綾野　コンセプトはベースとなる豪鬼との差別化です。闘い方も豪鬼とは全く違う組み立て方をしなければならないでしょう。豪鬼にはあった斬空波動拳が斬空波動掌になっていることにその意図が強く現れています。豪鬼のプレイスタイルの中には、斬空波動拳を打ち続け、阿修羅閃空を使って逃げ回るという戦法というものがあります。しかし狂オシキ鬼はキャラクターイメージからガンガン攻めていってほしいキャラクターなので攻撃の起点の一つとなるように斬空波動掌へと昇華させました。また、地上戦に強いというプレイスタイルも同時に提案させてください。通常技についてはまことやダッドリーと同じく、「近距離」「遠距離」の区別が無く、レバー方向で通常技を振り分けることが可能です。さらに、リュウの中足払いなどを狩れる赤星地雷拳や、地上に居ながらにして裏表とガード方向を揺さぶれる羅漢断塔刃は、そのコンセプトが現れている技になります。

――新技は空中を意識したものが多いですね。

綾野　斬空波動掌、赤星地雷拳などの空中軌道の変化は、豪鬼はもちろんのこと従来の『ストⅣ』シリーズのキャラクターには無い戦法を生み出してくれるでしょう。

――瞬獄殺までも空中で発動するのは驚きました。

綾野　斬空波動掌との相性の高いチューニングになっています。でも、実は「瞬獄殺を空中で出したら面白そう！」という好奇心の方が先に出て、半ば開発の暴走が生み出した面白い技でもあるんです。ある日開発に「面白いものがある」といきなり呼び出され、実際に空中で瞬獄殺やってみてものすごくビックリしたことを覚えています。と、同時に妙にしっくりきたんですね。それに空中で瞬獄殺が出せるなんて「真・豪鬼」を超える存在というイメージにぴったりじゃないですか？（笑）。この面白さを伸ばすように、斬空波動掌の他にも通常技についても、空中での瞬獄殺を活かすような闘いができるチューニングに仕上げていきました。

スパⅣAE事典　**●家庭用でも「殺意リュウ」「狂オシキ鬼」が!**:いよいよすべてのキャラクターが出そろった「スパⅣ AE」だが、オドロキのニュースはまだまだ続く。6月にPS3/Xbox360版の『スパⅣ AE』の発売が緊急決定（詳しくはP014）。こちらは殺意リュウと狂オシキ鬼も最初から使えるぞ。そして、アルカディア編集部では現在、家庭用発売に併せて新たな攻略本の刊行を検討中!　詳報は次号を待ってほしい!

Text:ケンちゃん

鬼神、降り立つ!

狂オシキ鬼

技解説

狂オシキ鬼は、通称"道着系"にプラスアルファされた性質の必殺技を持つ強力なキャラ。体力は950だ。

通常技&特殊技&投げ技

■通常技、特殊技、投げ技

●地上通常技、空中通常技/立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟは発生3フレーム。どちらも当てると有利な状況を作れる。しゃがみ弱Ⓚは発生4フレームの下段攻撃だ。しゃがみ中Ⓟは発生5フレーム。立ち強Ⓟは攻撃判定が強く対空で役立つ。➡+中Ⓟは中段攻撃、➡+強Ⓟは飛び道具相殺効果がある。ジャンプ弱Ⓚ、中Ⓚはめくり性能が高い。ジャンプ強Ⓟ、強Ⓚは正面からの跳び込みに使おう。

●投げ技、●特殊技/➡ or N+投げ(羅豪双破)は相手を大きく吹き飛ばし、⬅+投げ(朱裂刀)は近くでダウンさせる。⬅+中Ⓟ(雁下打ち)は発生5フレームと早くヒット、ガード硬直が長いコンボの要。ここからはターゲットコンボ2を出せる。

■必殺技

●豪波動拳/気弾を飛ばす技で、けん制に使えるが画面の半分程度しか届かない。ボタンによる差は弾速で、弱が最も遅く、強が速い。コマンド入力後最後までボタンを押し続けると性能が変化し、気弾が2ヒットになり、画面端まで届くようになる。

●轟雷波動拳/雷をまとった気弾を飛ばす。攻撃発生は遅めだが、弱が1、中が2、強、EXは3ヒットするため、飛び道具の撃ち合いで便利だ。なお、非常にスタン値が高い。

●豪昇龍拳/弱は攻撃発生直前まで下半身が無敵だがスキが少なめ。中、強、EXはいずれも発生後まで無敵。中、EXは1段目の攻撃判定が上に強いため、対空に適している。なお、1段目がヒットするとロックする性質があり、ガードされたときはEXセービングができないのが弱点。発生はいずれも3フレームなので、さまざまな局面で役立つだろう。

●斬空波動掌/空中でジャンプの軌道を変化させる必殺技。弱は前方に移動しながら鬼の背中側を攻撃、中は上に浮き上がりながら真下を攻撃、強は後方に下がりながら正面を攻撃する性質を持つ。なお、技後は硬直を空中竜巻旋風脚、もしくは空中瞬獄殺でキャンセルできる。相手の対空迎撃を惑わすのに活用しよう。

スパⅣAE事典

●技解説補足1:➡+弱Ⓟは4フレームで、全キャラのしゃがみ状態にヒット。ここからは➡+弱Ⓟ→中Ⓟ(ターゲットコンボ1)につなげられるぞ。立ち弱Ⓚはリーチが長い発生4フレームの蹴り技だ。
●技移設補足2:しゃがみ強Ⓟは対空に使える上、ヒット時は相手を強制的に立たせ状態にする。EX赤星地雷拳も中と同じく、コマンド完成後1フレーム目が無敵、2フレーム目以降は空中判定に。

必殺技&スーパーコンボ&ウルトラコンボ

●竜巻斬空脚／前方へ移動しながらアーマーブレイク属性を持つ回転蹴りを放つ。弱は立ち状態にしかヒットしない1段技、中、強はしゃがみに当たる膝蹴りから回転蹴りに連係する。中、強はダメージが高く、コンボに使うと効果的だ。

●空中竜巻斬空脚／空中で竜巻斬空脚を放つ技。ジャンプの軌道を変化させたり、めくり攻撃に使おう。

●赤星地雷拳／空中に飛び上がってから地面に向けて強力な拳での一撃を繰り出す。弱、中は攻撃発生が早くコンボ用。中は空中追撃判定があり、1フレーム目が無敵、2フレーム目から空中判定なので防御手段にも使える。強は攻撃発生は遅いものの、1フレーム目から投げ無敵があり、ガードされても反撃を受けにくい。EXは中段でガード崩しに使えるぞ。

●羅漢断塔刃／突進しながら手刀で攻撃。弱は←+中Ⓟや強攻撃からのコンボに。中、強は発生は遅いが、中は正面、強はめくりガードになるため、ガード崩しに使える。EXはめくりガードになり、ヒット時は相手を浮かせられるのでさらに追撃可能。なお、中、強、EXはスキが多いので、ここぞという状況で使うといい。また中は動作途中、EXは動作開始時から飛び道具無敵が存在する。

■スーパーコンボ

●瞬獄殺／コマンド完成と同時に投げ判定が発生する移動投げ技。相手と密着した状態で出せば、ジャンプで回避されない。また、空中でも発動可能で、こちらは空中の相手のみをつかむ投げ技でコンボには組み込めない。なお、どちらもあらゆる通常、特殊技をキャンセルして出せる。

■ウルトラコンボ

●冥恫豪波動／巨大な気弾を放つ技で、地上ではⓅⓅⓅ同時押しで正面、ⓀⓀⓀ同時押しで頭上を攻撃する（滅殺豪天破）。空中追撃判定があり、攻撃発生直前まで無敵時間がある。また、空中からナナメ下へ向けて放つことも可能（滅殺豪斬空）。

●天地双潰掀／地面に拳をたたき付けると同時に巨大な衝撃波を放つ。根元部分をヒットさせると相手をロックし、大ダメージを与えられる。発生が早く打点も高いので割り込みや対空に使いやすい。なお、空中追撃判定があるが、追撃に使うとロックしないためダメージは低下する。

スパⅣAE事典
●**技解説補足3:**弱豪昇龍は無敵時間は短いが、着地のスキが小さくけん制狩りに便利。空中竜巻斬空脚は弱が前方への移動距離が短く、強が長い。羅漢断塔刃にはアーマーブレイク属性あり。
●**技解説補足4:**ウルトラコンボIの冥恫豪波動（ⓅⓅⓅ版）は地上に居る至近距離の相手にヒットさせると、特殊な演出へ移行する。このときダメージは通常ヒット時よりアップするのだ。

TOUGEKI SPIRITS

Text:ケンちゃん

多様な立ち回りで押しまくれ!

狂オシキ鬼

対戦攻略

斬空波動掌のおかげで一風変わった立ち回りが可能な狂オシキ鬼。積極的にジャンプで勝負を仕掛けよう。

基本戦術　道着系らしく基本は"跳ばせて落とす"

豪波動拳でけん制しながら立ち強Ⓟ、中豪昇龍拳での対空を狙う基本。相手のジャンプ攻撃が届かない間合いでは、弱豪波動拳最大タメを出して、気弾を追いかけるようにダッシュや前方移動で間合いを詰めていこう。最大タメ版の豪波動拳、轟雷波動拳は相手の飛び道具を相殺しながら攻撃できるので、遠距離戦では主導権を握れるはずだ。

昇龍拳のような対空無敵技を使うタイプのキャラ相手には、前方ジャンプを積極的に狙う。ただし、安易に跳び込んでも迎撃されるだけなので、前方ジャンプから強斬空波動掌で後ろに下がり、相手の対空必殺技に対してプレッシャーをかけたい。強斬空波動掌で中昇龍拳など、ある程度スキが大きい技を空振りさせた場合は、着地後➡＋強Ⓟや空中瞬獄殺を利用して反撃をたたき込もう。

接近戦で、不意にEX羅漢断塔刃で奇襲をかけるのもあり。

相手と近い間合いでは、立ち弱Ⓚや➡＋弱Ⓚで追い払うといいぞ。

ウルトラコンボセレクト

ウルトラコンボはⅠ、Ⅱとも利用価値が高く選択に悩みがち。Ⅰの冥恫豪波動は安定した空中追撃や、無敵時間を活かした割り込みに。Ⅱの天地双潰掀は攻撃発生が早く対空に使えるため、相手のジャンプを抑止しやすい。ただし、空中追撃に使ったときのダメージは若干低下。

天地双潰掀は発生8フレーム。攻撃発生後2フレームの部分を当てると相手をロックし、大ダメージを与えられる。

応用戦術　中赤星地雷拳からの攻め方

中赤星地雷拳の先端近くをヒットさせた場合は、ガード方向を惑わす起き攻めを仕掛けられる。着地後後ろに歩いてからジャンプ攻撃を出すと正面、ジャンプの頂点付近で弱空中竜巻斬空脚を出すとめくりになる。正面の攻撃がヒットした場合はコンボⅥにつないで再度起き攻めへ。めくり弱空中竜巻斬空脚ヒット後は、単発ヒット確認して強竜巻斬空脚(確認猶予約23フレーム)がオススメ(ダメージ150)。中竜巻斬空脚で追撃するとコンボダメージが200まで上昇するが、強竜巻斬空脚よりヒット確認が難しいのが難点だ。

中赤星地雷拳を近くで当て過ぎると、ジャンプ攻撃を正面ガードにできないので注意。めくりを狙うときはヒット確認に集中しよう。

応用戦術　➡orN＋投げを決めたあとの攻め方

➡orN＋投げを決めたあと、画面中央では中羅漢断塔刃→ダッシュで密着まで接近し、起き上がりを攻め込む。リバーサル無敵技を持つキャラには、弱羅漢断塔刃→前方ジャンプ強Ⓚも効果的。ジャンプ攻撃を出してもリバーサル無敵技をガードできる、いわゆる"詐欺跳び"にはならないが、ジャンプ攻撃を出さなければガードできるので、相手にプレッシャーをかけられる。画面端付近で投げた場合は、ダッシュ→⬅＋中Ⓟ(空振り)→ジャンプ攻撃がオススメ。この連係はユンの二翔脚など発生4フレーム以上の無敵技に対して安全に攻め込める。

➡orN投げは➡＋強Ⓟ→ずらし弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し入力で、若干間合いを伸ばせる。

すぐに弱羅漢断塔刃で移動してから最速でジャンプし、ジャンプ強Ⓚを出そう。

コンボ紹介

- **Ⅰ** 【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓟ】→立ち中Ⓚ(1段目)Ⓒ▶【強竜巻斬空脚】or【中竜巻斬空脚(1段目)ⒺⓍ▶Lv2EXセービング→各種ウルトラコンボ】
- **Ⅱ** 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ】→⬅＋中Ⓟ(相手立ちやられ時は【⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ】)Ⓒ▶【中赤星地雷拳】
- **Ⅲ** 【➡＋弱Ⓟ→中Ⓟ】Ⓒ▶弱豪波動拳ⒺⓍ▶ダッシュ～しゃがみ強Ⓟ(相手立ちやられ時は【⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ】)Ⓒ▶中赤星地雷拳
- **Ⅳ** EX羅漢断塔刃→【中竜巻斬空脚】or【冥恫豪波動(ⓅⓅⓅ)】or【強竜巻斬空脚(1、3段目ヒット)→天地双潰掀】
- **Ⅴ** (相手画面端)【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ】→⬅＋中ⓅⒸ▶EX竜巻斬空脚→【中竜巻斬空脚】or【冥恫豪波動(ⓅⓅⓅ)】or【天地双潰掀】or【EX豪波動拳→中竜巻斬空脚】
- **Ⅵ** (相手立ちやられ)ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→【⬅＋中Ⓟ→強ⓅⒸ▶弱羅漢断塔刃】ⒺⓍ▶ダッシュ～しゃがみ中Ⓟ→【⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ】Ⓒ▶中赤星地雷拳

コンボ解説

Ⅰは立ち中Ⓚの前進力を利用して、強竜巻斬空脚の膝蹴り部分をヒットさせるコンボ。中竜巻斬空脚の1段目はヒット硬直が長く、Lv2EXセービングが連続ヒットする。Ⅱはしゃがみ弱Ⓟから⬅＋中Ⓟへの目押しが重要。ダメージを伸ばしたい場合は、目押しでしゃがみ強Ⓟにつないで相手を立たせてから、羅漢断塔刃ⒺⓍ▶ダッシュしゃがみ中Ⓟ→【⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ】～とつなげよう。Ⅲはターゲットコンボ1からEXセービングを利用したもの。ⅣはEX羅漢断塔刃でガードを崩した後の追撃。強竜巻斬空脚の1、3段目を当てる(2段目は空振り)ように出せば、さらに天地双潰掀がヒットする。Ⅴは画面端付近で狙うコンボ。各種ウルトラコンボで追撃できるのがメリット。Ⅵは跳び込みから狙う大ダメージコンボ。相手がしゃがみやられの場合は、最初のしゃがみ中Ⓟからしゃがみ強Ⓟへつなげよう。

スパⅣAE事典　●**狂オシキ鬼対戦補足:**➡＋中Ⓚで移動瞬獄殺が狙える。➡＋弱Ⓟ中Ⓚ同時押し→弱Ⓟ→➡＋弱Ⓚ強Ⓟ同時押し入力がオススメ。対空立ち強Ⓟからはキャンセル強轟雷波動拳を出して、着地した相手の体力を削ろう。めくり空中竜巻斬空脚→中竜巻斬空脚を狙う場合はスーパーコンボゲージが2本以上あるときが安全。ガードされた場合は中竜巻斬空脚の膝蹴り部分にEXセービングしてスキをフォローするといい。

マーダーフェイス・ときどのファーストインプレッション
狂オシキ鬼「俺はココに注目!!」

ついに解禁となった「狂オシキ鬼」。飛び道具と無敵技というスタンダードな技に加えて、空中軌道変化など他のキャラには無い特殊な必殺技が備わっている。その実力にときどの目が光る!?

狂オシキ鬼 このキャラの実力とは?

――今回、狂オシキ鬼の体験プレイをしていただきましたが、率直な感想をお聞かせください。

ときど　豪鬼使いの視点からみると、まずは体力が多い（豪鬼は850、狂オシキ鬼は950）ところが強みですね。そして何といっても、空中での斬空波動掌が魅力。相手がリュウのような飛び道具で跳ばせて無敵技で迎撃する、というタイプのキャラクターとかなり相性よく闘えそうです。ざっとコンボを調べたところ、攻撃力はかなり高そうなので、この斬空波動掌をからめた戦術がキーになりそう。跳び込みが刺されば相手の体力をごっそり奪えますしね。

――そのほか、特徴的な必殺技がいろいろありますが、どのように使えそうでしょうか。

ときど　赤星地雷拳はクイックスタンディング不能のダウンを奪えるのがいい。ここからのセットプレイが研究次第で発見できれば、一気にキャラパワーは上昇しますね。まだ実戦でどれぐらいの効果があるかは分からないけど、めくりガードになるEX羅漢断塔刃も利用価値がありそう。ガードされると危ないけれど、ヒットすればウルトラコンボで追撃できる。この技を見せることで、相手の警戒する状況を増やせるのが魅力です。

――通常技もリュウ、ケン、豪鬼などと見比べても特徴的な攻撃がそろっていますが……？

ときど　通常技が強力なのもこのキャラの売りの一つでしょう。対空の立ち強Ⓟ、めくり跳び込みを落とせそうなしゃがみ強Ⓟ、飛び道具を相殺する効果がある➡＋強Ⓟが目立つ。➡＋強Ⓟはセービングアタックに弱そうだけど、そこはしゃがみ中ⓀⒸ竜巻斬空脚で対策できそうですし。またターゲットコンボがコンボの要になりそう。特に【⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ】は威力が高いので、相手の立ち確認は必須（強Ⓟ部分がしゃがみに空振りしやすいため）。【➡＋弱Ⓟ→中Ⓟ】はダメージは低いけど、しゃがみに当たるし安定して豪波動拳がつながるから使いやすそうですね。

――スーパーコンボ、ウルトラコンボの性能はどうでしょうか？

ときど　斬空波動掌があるため、相手は空対空を狙ってくるケースが多くなると想像できます。そこを逆に空中瞬獄殺でつかめれば……、といった感じですね。地上の瞬獄殺は豪鬼と同じように使えます。➡＋中Ⓚを空振りキャンセルする移動瞬獄殺も強力。ウルトラコンボはⅠ、Ⅱともに利用価値がある。どちらもコンボに組み込みやすいけど、Ⅱの天地双潰掀はダメージが高く（525）で発生が早いから対空に向いている。ぶっ放ばなしでも全然ありでしょう。Ⅰの冥恫豪波動は滅・波動拳のように追撃で使いやすいので安定だと思いますが。

――ときどさんが考える狂オシキ鬼は、どのようなプレイヤーにオススメできるでしょうか？

ときど　まず道着系（リュウ、ケン、豪鬼）を使ったことがあるプレイヤーなら、違和感無く立ち回れるはず。道着系の弾を使った立ち回りに加えて、斬空波動掌を使ってのらりくらりと闘うのがよさそう。スタンダードな道着系に加えて、「さらにオレは激しく動きたい」と考えてるプレイヤーにオススメです。でも、豪昇龍拳がガードされたときにEXセービングでスキをフォローできないので、昇龍拳に甘えないことが最も大事。しゃがみ投げ抜けなど基本の防御テクニックがしっかりしていないと厳しいですね。見た目よりずっと玄人向けのキャラクターかもしれません。まだ想像ですが、遠距離では豪波動拳のタメを軸に立ち回り、相手に接近された場合は立ち弱Ⓚ、➡＋弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓚで追い払うといった感じでしょうか。しゃがみ中ⓀⒸ豪波動拳が連続ガードにならないので安易な連係には注意ですね。

――ときどさんは今のところ使用キャラクターにする予定はあるのでしょうか？

ときど　とりあえず研究してみて、セットプレイや連係などを探ってみたいですね。

PICK UP POINT① 通常技を使いこなせ!

狂オシキ鬼の通常技は近距離、遠距離で動作が変化せず、ニュートラルと➡で使い分けられる。そのため、対空立ち強Ⓟなど、間合いを気にせず通常技を自在に使い分けられるのが強みだ。しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、⬅＋中Ⓟ、立ち弱Ⓟはガード後有利な状況を作れるので、連係の起点に活用しよう。相手の足払い系の攻撃には、足元のやられ判定が小さい➡＋弱Ⓚや立ち弱Ⓚを合わせよう。

無敵技の豪昇龍拳並に頼れる立ち強Ⓟ対空。

➡＋強Ⓚは空中追撃判定あり。判定は弱めだ。

PICK UP POINT2 斬空波動掌の可能性

前方へ移動する弱斬空波動掌は、奇襲でめくり攻撃を仕掛けるのに役立つ。相手が密着の間合い近くにいる状況で、⬇⬋⬅➡＋弱Ⓟで低空弱斬空波動掌を出して空中竜巻斬空脚を出せば、鋭い軌道でめくりを狙えるのだ。中斬空波動掌はスーパーコンボゲージために。遠距離で垂直ジャンプ中斬空波動掌→空中竜巻斬空脚と空振りすれば、1回につきスーパーコンボゲージが15増加するのだ。

他キャラでは不可能な速度でめくりを狙える。

うまく当てれば竜巻斬空脚で追撃が可能だ。

スパⅣAE事典　●PICKUP POINT補足:立ち弱Ⓚはヒット時のノックバックが小さく、ある程度の距離までなら豪波動拳が連続ヒットする。ヒット確認したらEXセービング～ダッシュからしゃがみ中Ⓟへつなごう。EX豪波動拳はヒット、ガード問わず4フレーム有利な状況になる。画面端での固めに使いやすく、ヒット後は発生3フレームのしゃがみ弱Ⓟや発生4フレームのしゃがみ弱Ⓚ、➡＋弱Ⓟにつなぐといいぞ。

今スグ役立つ!
強キャラクター対応

殺意リュウ 狂オシキ鬼 反撃&対策伝授

「新規キャラクターだし使ってみたいけど、反撃とかさっぱり分からない」 今回はそんなあなたにピッタリの特集です。状況に応じた反撃技の選び方と、具体的な反撃例を紹介するぞ。

伝授1 殺意の波動に目覚めたリュウの反撃

しゃがみ中Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ、近距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟから威力の大きい中竜爪脚＋αにつなげるのが最大の狙い。前の物ほど威力が大きく、後のものほど遠い間合いからでも決められる。また、近距離立ち中Ⓟからも中竜爪脚につながるので、発生の早さが必要なときはこれを活用しよう。これより遠い間合いではしゃがみ中Ⓚ出始めキャンセル強昇龍拳が発生、リーチ共に優秀。さらに離れた距離の反撃には遠距離立ち中Ⓟorしゃがみ中Ⓚを使おう。

中攻撃立ちくらい時には弱竜巻旋風脚↓強昇龍拳を決めよう。

伝授2 狂オシキ鬼の反撃

スーパーコンボゲージが2ゲージ以上あるなら⬅＋中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→弱羅漢断塔刃→EX→〜が高威力。ゲージを使わないなら⬅＋中Ⓟ→【⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ】→必殺技(立ちくらい用)が基本。しゃがみくらいには強Ⓟを省こう。中距離の反撃には立ち中Ⓟと立ち中Ⓚを使う。立ち中Ⓟは弱羅漢断塔刃→EX→〜へつなげると威力が高い。立ち中Ⓚ1段目はキャンセルすると前進するので強竜巻斬空脚の根本部分がヒットする。ゲージ未使用の反撃ではなかなかの威力だ。

立ち中Ⓟ先端ヒット時は強竜巻斬空脚か豪波動拳につなごう。

相手キャラクター	相手の技、連係	殺意の波動に目覚めたリュウの反撃	狂オシキ鬼の反撃
リュウ	しゃがみ中Ⓚ→波動拳への割り込み	セービング→ダッシュ→近距離立ち中Ⓟ	セービング→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ
	しゃがみ強Ⓚ	無し	➡＋強Ⓟ
ケン	しゃがみ中Ⓚ→波動拳への割り込み	セービング→ダッシュ→近距離立ち強Ⓟ	セービング→ダッシュ→⬅＋中Ⓟ
[illegible]	EXスピニングバードキック	歩いて遠距離立ち中Ⓟ、滅・波動拳、滅殺豪昇龍、歩いてしゃがみ強Ⓟ	歩いて立ち中Ⓟ、歩いて⬅＋中Ⓟ
[illegible]	強スーパー頭突き	滅・波動拳(遠い間合いでスーパー頭突きを出された場合は入らない)	立ちガード→➡＋強Ⓟ
[illegible]	中ローリングアタック	滅・波動拳、瞬獄殺	瞬獄殺
	強ローリングアタック	ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ、歩いてしゃがみ中Ⓚ	ダッシュ→⬅＋中Ⓟ
	EXローリングアタック	瞬獄殺	瞬獄殺
	EXバーチカルローリング	歩いてしゃがみ強Ⓚ、滅・波動拳	歩いて➡＋強Ⓟ
	強エレクトリックサンダーを目の前で空振り	しゃがみ弱Ⓚ、強昇龍拳	しゃがみ弱Ⓚ、強豪昇龍拳
サンギエフ	EXバニシングフラット	しゃがみ強Ⓟ、滅殺豪昇龍	⬅＋中Ⓟ、天地双潰掀
バイソン	弱ダッシュグランドスマッシュ	遠距離立ち中Ⓟ	⬅＋中Ⓟ
バルログ	EXバルセロナアタック1段目ガード後の反撃	強昇龍拳	前方ジャンプ昇り中Ⓟ
ベガ	EXサイコクラッシャーアタック	バックジャンプで回避→滅・波動拳or滅殺豪昇龍	➡＋強Ⓟ
ルーファス	EX救世主キックガード後の反撃(中派生＆派生無し対策)	近距離立ち強Ⓟ(強派生にもヒット)	立ち弱Ⓟ(強派生にもヒット)
	EX救世主キックガード後の反撃(中派生＆強派生対策)	Lv2セービングアタック	Lv2セービングアタック
[illegible]	チェンジオブディレクション1段目	強昇龍拳	強豪昇龍拳
[illegible]	遠距離立ち強Ⓚ	1段目をしゃがみガードしてしゃがみ強Ⓟ	無し
	しゃがみ中Ⓚ→波動拳への割り込み	セービング→ダッシュ→近距離立ち中Ⓟ	セービング→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ
[illegible]	中or強閃空剛衝波	しゃがみ中Ⓚ出始めキャンセル強昇龍拳(遠距離時)、しゃがみ強Ⓟ	⬅＋中Ⓟ
	EX閃空剛衝波	しゃがみ中Ⓟ	⬅＋中Ⓟ
[illegible]	キャノンスパイク	ダッシュ→しゃがみ強Ⓟor滅殺豪昇龍	ダッシュ→⬅＋中Ⓟor冥恫豪波動or天地双潰掀
[illegible]	しゃがみ弱Ⓟ→弱烈火拳	強昇龍拳	立ち弱Ⓚ
	弱烈火拳2段目の反撃	しゃがみ中Ⓚ出始めキャンセル強昇龍拳	立ち中Ⓚ
	EX烈空脚対応の起き攻め	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ＋強Ⓟ同時押し	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ＋強Ⓟ同時押し
[illegible]	弱ダブルローリングソバット	遠距離立ち中Ⓟ	立ち弱Ⓚ
	中or強orEXダブルローリングソバット	しゃがみ強Ⓚ	立ち中Ⓚ
	EXマシンガンアッパー	遠距離立ち中Ⓟ	立ち弱Ⓚ
[illegible]	EX武神旋風脚	ダッシュ→近距離立ち強Ⓟor滅殺豪昇龍	ダッシュ→⬅＋中Ⓟor冥恫豪波動or天地双潰掀
コーディー	弱クリミナルアッパー	遠距離立ち中Ⓟ	立ち弱Ⓚ
	中or強クリミナルアッパー	しゃがみ中Ⓚ	立ち中Ⓟ
	ゾンクナックルLv1〜3	しゃがみ中Ⓚ	立ち中Ⓟ
	EXゾンクナックル	しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ	⬅＋中Ⓟ
いぶき	EX風斬り	ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ	ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ
まこと	EX突進正拳突き・疾風	しゃがみ弱Ⓚ	しゃがみ弱Ⓚ
ダッドリー	ダッキングストレート	遠距離立ち中Ⓟ	立ち弱Ⓚ
	ダッキングアッパー	遠距離立ち中Ⓟ	立ち中Ⓟ
アドン	ジャガートゥースを迎え撃つ技	滅・波動拳(早めに撃つこと)、垂直ジャンプ中Ⓟ、遠距離立ち弱Ⓚ	立ち強Ⓟ
ジュリ	EX穿風車	歩いて遠距離立ち中Ⓟ、滅・波動拳、滅殺豪昇龍、歩いてしゃがみ強Ⓟ	歩いて立ち中Ⓟ、歩いて⬅＋中Ⓟ
[illegible]	弱鉄山靠	セービング→ダッシュ→近距離立ち中Ⓚor通常投げ	セービング→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟor通常投げ
	しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ→EX前方転身をガード→バックステップした後の反撃	歩いてしゃがみ中Ⓚ、滅・波動拳、少し歩いて滅殺豪昇龍	立ち中Ⓟ、冥恫豪波動
[illegible]	弱蟷螂斬2段目ガード後の反撃	しゃがみ中Ⓚ出始めキャンセル強昇龍拳(遠距離時)、遠距離立ち中Ⓟ	立ち弱Ⓚ
	しゃがみ弱Ⓟ→EX前方転身をガード→バックステップした後の反撃	歩いてしゃがみ強Ⓟ、滅殺豪昇龍	立ち強Ⓟ、冥恫豪波動、天地双潰掀
[illegible]	弱竜爪脚	しゃがみ中Ⓚ、遠距離立ち中Ⓟ	立ち中Ⓟ
	しゃがみ中Ⓚ→中竜爪脚への割り込み	近距離立ち中Ⓟ	しゃがみ弱Ⓟ
[illegible]	中赤星地雷拳	遠距離立ち中Ⓟ	立ち弱Ⓚ
	EX赤星地雷拳	しゃがみ強Ⓟ	⬅＋中Ⓟ、天地双潰掀
	中羅漢断塔刃	近距離立ち中Ⓟ	しゃがみ弱Ⓟ
	強羅漢断塔刃	遠距離立ち中Ⓟ	⬅＋中Ⓟ、天地双潰掀
	EX羅漢断塔刃	遠距離立ち中Ⓟ、滅殺豪昇龍	⬅＋中Ⓟ、天地双潰掀

注：赤文字のものは先端付近ガード時でも反撃可。

VS.ニューカマー対策 1

CRUSH・ザ

殺意の波動に目覚めたリュウ

殺意の波動に目覚めたリュウは、独自要素の竜爪脚への対策が勝負のカギを握る。反撃を見極めることが重要課題だ。

竜爪脚を対策せよ!

殺意の波動に目覚めたリュウ（以下殺意リュウ）の主力となる竜爪脚へ、きっちりと対策を立てることが勝利への近道。まず最も発生が早い（18フレーム）弱竜爪脚はガード後-7フレームとスキが大きめ。中竜爪脚はガード後は-2フレーム。ザンギエフのスクリューパイルドライバーや、コマンド投げタイプのウルトラコンボなら反撃を決められる。なお、強竜爪脚は+1フレームで殺意リュウ側が有利。ここでは安易に手を出さないこと。EX竜爪脚は発生22フレームの中段攻撃で、ガード後の状況は-4フレーム。ガード後はしゃがみ弱Ⓚや弱Ⓟで反撃を試みよう。

カウンターヒット狙いでしゃがみ中Ⓚⓒ中竜爪脚を入れ込んでくる相手には、割り込みを狙うのがセオリー。しゃがみ中Ⓚと中竜爪脚の間は6フレーム空いているので、しゃがみ中Ⓚが見えたら、発生3～4フレームの技をしゃがみ中Ⓚのガード硬直が切れた瞬間に出し、コンボを狙うのが理想的だ。しゃがみ中Ⓚⓒ波動拳は連続ガードとなるので、ここで割り込みを狙ってもリスクは無いぞ。

2フレームより発生が早い攻撃方法を持つキャラクターは、ガード後の反撃をつねに意識しておこう。

しゃがみ中Ⓚをガードした後は、硬直の切れ目にずらし押し入力を利用して割り込み通常技を狙う。

ある程度間合いが近ければ通常投げでも割り込める。発生が早く最もカンタンな選択肢といえる。

Pick up! ➡+中Ⓚの性能を理解する

➡+中Ⓚは3フレームから足元が無敵状態になり、5フレーム目から空中判定へ移行する。そのため、しゃがみ弱Ⓚなど下段攻撃が空振りやすいので注意。殺意リュウへの暴れはしゃがみ弱Ⓟなどある程度打点が高いものを選択したい。また、ヒット時は五分、ガード時は-2フレームのため、ガード時は中竜爪脚と同じく、発生の早いコマンド投げを持つキャラ（ザンギエフ、T.ホークなど）は反撃を狙うこと。

ガード後は密着状態となるため、通常投げを狙うのが効果的。ただし、昇龍拳には注意すること。

VS.ニューカマー対策 2

CRUSH・ザ

狂オシキ鬼

性能が理解しにくい技を多く持つ狂オシキ鬼。各技の硬直差を理解しておけば、恐れることは何も無いぞ!

赤星地雷拳と羅漢断塔刃に反撃を決めろ!

跳び上がってから真下へ攻撃する赤星地雷拳は、打点が高いほど反撃を決めやすい。弱、中赤星地雷拳は立ちガードすれば、-5～-6フレーム。とっさに反応できればしゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓟなどで反撃を決められる。特に中は暴れで使うケースも多いので、常に意識することが大事だ。発生の遅い強はガードしても-1フレーム程度で反撃は不可能。EXは中段攻撃で立ちガードは必須だが、ガードすれば-9フレームとスキが大きい。

羅漢断塔刃はボタンで大きく性能が異なるのが特徴。弱羅漢断塔刃は正面のみへの攻撃で、ヒット時は+1、ガード時は-2フレーム。ガード時は密着状態なので、通常投げや発生の早い技で相手の動きを止めてみよう。中も正面のみへの攻撃で、ガード時は-4フレーム。これは通常投げで反撃するのが最もカンタンだ。めくりガードになる強、EXはそれぞれ-9、-11とスキが大きい。特にEXはヒット時のリターンが大きく相手も使用機会が多い。EXセービングでスキをフォローできないので、ガードしたら反撃をたたき込みたい。

EX羅漢断塔刃の発生は27フレーム。身体が黄色く光った瞬間にガード方向を切り替え、さらに反撃を決める。

EX赤星地雷拳はコマンド入力後すぐに空中判定になるので、暴れ、割り込みで使うことが多いはず。

ここでしっかり立ちガードしてから反撃を決めれば、狂オシキ鬼の防御手段を封じられるのだ。

Pick up! 斬空波動掌にご用心

ジャンプの軌道を突如変化させて後方に下がる強斬空波動掌を利用し、対空を空振りさせるのは狂オシキ鬼の常とう手段。この必殺技は着地硬直が16フレームとスキが大きめなので、使うことをある程度読んでいれば反撃をたたき込める。強斬空波動掌を多用してくる相手にはあえて跳び込みに対空を出さず、リュウの滅・波動拳のような飛び道具や、突進力の高いウルトラコンボで反撃を狙うという戦術も必要だぞ。

地上対空でジャンプを迎撃すれば、強斬空波動掌でかわされても反撃を受けにくい。

スパⅣAE事典
●殺意リュウ対策補足:中竜爪脚からのしゃがみ中Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚへの目押しは猶予が無い。相手はコンボに失敗する可能性があるため、ここでは弱竜巻旋風脚に対しての反撃を意識しておこう。
●狂オシキ鬼対策補足:狂オシキ鬼の豪昇龍拳は、ガード時のみEXセービングがかからないためスキのフォローができない。主力けん制の➡+強Ⓟはガード時-10フレーム。ここも反撃を意識したい。

今回は"マーダーフェイス"に直撃!!

俺流 相性チャート Vol.2

トップ級プレイヤーが語る、ホンネのキャラ相性丸分かり企画。今回はあの元・東大生プレイヤーが登場!

トッププレイヤーたちは、対戦相手キャラをどう見なしているのか? 相性チャートを作成して、その傾向を伺う好評企画の第二弾。今回はときど編だ。彼が使う豪鬼に対して、横軸(相手の対策が楽か大変か)と縦軸(勝負が安定傾向か不安定か)を全キャラクター分、示してもらった(4月上旬時点)。豪鬼で闘う上で大切なヒントがここにある!?

ときど(豪鬼)が見たキャラクター相性チャート

チャートの横軸に注目していただけるとお分かりになると思いますが、攻め、守りともに優秀な技を持つ豪鬼は、多くキャラクターに対して有利に試合を進めることができます。中でも、アベル、ガイル、エル・フォルテのような、豪鬼の起き攻めに対する有効な防御策を持たない相手に対しては一度のダウンがそのまま勝ちにつながることもしばしば見られます。

逆に、ユン、ヤンといった、捕まえにくく、起き攻めに対する有効な対処方を持っているキャラに対しては若干厳しい闘いを強いられることになります。これらのキャラに対する攻略法を見つけることが今後の課題ですね。

また、豪鬼は体力が低いという弱点を持っているため、チャートの縦軸はかなり分散しています。E.本田やザンギエフなどの豪鬼側が相手キャラの動きに対応していく組み合わせの場合、安定した勝率を期待することができます。一方で、まことやC.ヴァイパーといった展開の速い攻めが強力なキャラクターに対しては、豪鬼側が対応メインで闘うことは難しいです。これらのキャラクターに対しては、対応するよりも、むしろこちら側から積極的に攻撃をしかける「殺られる前に殺る」スタイルでどんどん攻めた方が効果的です。相手キャラに応じた柔軟なスタイルを身に着けることが勝率UPの秘けつです!

ときど直伝 豪鬼の注目テクニック紹介

ときどといえば、的確な起き攻めのテクニックの持ち主として有名。今回はときど自らの執筆によって、伝説の起き攻めを伝授。豪鬼使いは必読!

しゃがみ強キック後から展開する強力な起き攻め! 三つの例

リーチが長い、ダウンを奪える、スキが小さいと三拍子そろった豪鬼のしゃがみ強Ⓚ(以下、大足)。この技を実戦で決める機会は非常に多く、そこから強力な起き攻めを展開することができる。ここではその起き攻めを、大足を当てた後距離別に紹介していくぞ!

密着からしゃがみ弱Ⓟ→立ち強ⓅⒸ▶弱竜巻旋風脚から大足を決めた(※)右写真①のような近距離の場合、前ジャンプからの天魔空刃脚(⬇+中Ⓚ)とジャンプ中Ⓚで二択を仕掛けよう。前者が表、後者が裏の選択肢となっており、ヒット時は両者ともにしゃがみ小Ⓟからのコンボにつなげることができるぞ! また、相手が起き上がりに昇龍拳などの無敵技を出していても、天魔空刃脚には無敵技は当たらず、反撃を決めることができる。裏のジャンプ中Ⓚは無敵技の発生が遅いキャラに対しては、着地してからのガードが間に合うため、安全かつ強力な起き攻めといえる。

密着からしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ▶弱竜巻旋風脚から大足を決めた②のような距離の場合は、前ジャンプから、表のジャンプ強Ⓚと裏の強空中竜巻旋風脚で二択を仕掛けよう。前者は地上コンボへ、後者は大足へつなげることができるぞ!

大足を先端付近で当てた③のような距離の場合、強百鬼襲からの百鬼豪刃が表、百鬼豪衝で相手の後ろに着地してからのしゃがみ中Ⓟが裏の選択肢となる。こちらも強力な二択だ。

ここで紹介した二択はヒットさせれば、コンボを決めて再び起き攻めを仕掛けることができる。豪鬼の必勝パターンと言っても過言ではないので、ぜひともマスターしてほしい。もちろん、ここで紹介した連係以外にも強力な起き攻めはまだまだ残されている。さまざまな状況でベストの選択を選ぶことができれば、勝率UP間違い無しだ!

近距離ダウンの後は、強力な二択のチャンス! めくり軌道に見える前ジャンプから、天魔空刃脚を出すことで表にできるぞ!

この位置でダウンを奪った後は、前ジャンプからの強空中竜巻旋風脚がめくりとして機能する。これも見切られにくい連携だ!

遠距離でダウンを奪った後は、強百鬼襲を出そう。Ⓚが表、Ⓟで降りてからの地上攻撃が裏の選択肢となる。

(※このコンボは一部のキャラクター限定)

スパⅣAE事典 ●豪鬼を使い始めたキッカケ:「ウメハラさんに薦められたから、というのがキッカケですね。最初は立ち回り重視のスタイルだったのですが、全然勝てなくて困ってましたよ～(泣)。いろいろ調べた結果、攻めがとんでもなく強いキャラということが分かり、闘い方を変えるようにしてから、徐々に勝てるようになりました。一つのことを突き詰めることが得意な僕にはとても合ったキャラクターでした。薦めてくれたDAIGOに感謝!」(ときど)

噂の最新作 詳細がついに明らかに!!
家庭用で登場!
驚天動地の対戦祭り！
格ゲー八番勝負!!
夢の
STREET FIGHTER X TEKKEN
STREET FIGHTER X(クロス) 鉄拳
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■対応ハード：PlayStation3 / Xbox 360
■発売日：未定
■価格：未定
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NAMCO BANDAI Games Inc.
TAGバトルが開幕! 2大格ゲーの競演!!
リュウと一八が
ガチバトル!!
『ストリートファイター』と『鉄拳』の超絶大作、その全ぼうが見えてきた⁉
昨年夏に電撃発表されたPS3/Xbox 360用タイトル『ストリートファイターX鉄拳』(通称『ストクロ』)、その最新情報が飛び込んできたぞ。参戦キャラクターのビジュアルや基本システムがついにお披露目。2D対戦格闘で、TAG戦が採用される本作。これはまさに対戦格闘ゲーム史上最大の「祭」だ！
TAGならではのアツい闘い!
対戦中は自由にパートナー変更が可能。ピンチの時の交替はもちろんのこと、パートナーとの連係攻撃も可能なのだ。
おなじみの技もバッチリ使える
リュウの昇龍拳も、一八の風神拳も！おなじみの技で闘える。鉄拳勢が味わったことの無い対空技をたたきこめ！
己の信じる操作方法で闘え!
本作は「ストリートファイター』スタイルの6ボタン操作がベースとなるが、『鉄拳』スタイルの4ボタン操作でもすんなりプレイができる！　キャラクターだけでなく、プレイまでも“クロス”した驚きの仕様なのだ！　両ゲームのプレイヤーだけでなく、これから格闘ゲームを始める人にも気軽に遊べる操作性を実現。『ストクロ』ならではのコンボも繰り出せる⁉
PS3/Xbox 360で発売! 期待して待て!
013

『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION』

■対応ハード：PlayStation®3 / Xbox 360®
■発売日：
ダウンロード版：6月7日配信開始予定
パッケージ版：6月30日予定
■希望小売価格：
ダウンロード版：PS3：1,500円（税込） / Xbox 360：1200MSP
パッケージ版：3,990円（税込）
■プレイ人数：1～2人（オンライン時：2人～8人）

ついに家庭用でも『スパⅣ AE』が遊べる！ユン・ヤンはもちろん、あの猛者たちも！

『スパⅣ AE』が家庭用で登場！

PS3/Xbox 360

ゲームセンターで好評稼働中の『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION』が6月に家庭用に登場！『スーパーストリートファイターⅣ』に数々のバランス調整を加え、新キャラクターを追加してパワーアップした熱いバトルが家庭用でも楽しめるように！　連続技や連係の練習ができるトレーニングモードが、アーケードユーザーにはうれしいポイント。上達をサポートするぞ。こだわりのキャラクターを使い続けるもよし、新たなキャラクターのきっかけとするもよし。家庭用でもとことん遊び尽くそう！

素早い動きを活かした接近戦を得意とするユン＆ヤン。アーケードでも大人気の使いやすく、やり込みがいのあるキャラクターたちだ。家庭用で練習してゲームセンターデビューを狙ってみる!?

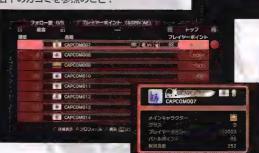
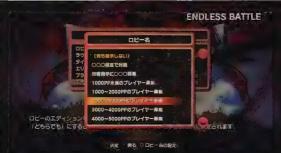
プレイヤー名周りを見ると、『スパⅣ』との違いが分かる。従来のBP表示に加えて、各種バトルステータス（BPとPP）、称号などが表示されるようになった。対戦のモチベーションもアップ!?

もちろんこの2キャラクターも

[illegible]

家庭用ならではのお楽しみ要素に注目

ネットワーク対戦の主な追加要素

従来の『スパⅣ』では、完成度の高いネットワークモードが好評を得たが、本作ではそれがさらなるパワーアップを遂げた！　エンドレスバトルのロビー機能の追加に加え、お気に入りプレイヤーのリプレイがゲットしやすくなる「リプレイフォロワー」など、観戦機能も親切に。主な追加要素については、右下のカコミを参照のこと！

ネットワークの主な追加要素

- エンドレスバトルでロビー名の設定が可能に
- ロビー内での待機時間を短縮（いつまでもREADYから進まない問題を緩和）
- 最大50件のリプレイデータが配信可能に
- 最大5人のリプレイデータをフォローできるリプレイフォロワー機能が追加
- PP上位のリプレイデータが見られるエリートチャンネルの追加

『スパⅣ』ユーザーとも遊べる！

本作では何と、従来の『スパⅣ』とも対戦が可能！『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION』にアップデートしていないユーザーとも対戦できるのだ。ロビー設定・エディションを「どちらでも」に設定しておけばこの機能を利用することができる（相手が『スパⅣ』のみのときは『スパⅣ』で対戦）。それぞれのタイトルは、キャラクター性能やルールなどに違いがある。

『モンスターハンター フロンティア オンライン』とのコラボレーションも！

Xbox 360『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION』パッケージ版には、『モンスターハンター フロンティア オンライン』のオリジナル防具が入手できる「イベントコード」が同梱！　ファン必携のアイテムだ。

ここぞというときの『スパⅣ』用語

殺意の波動：豪鬼、殺意リュウなどにみなぎる超常的な能力。その力の強さゆえか、正気を失うこともある。豪鬼はこの力を自意識をもって操ることができる稀有な存在だが、彼もやがて「狂オシキ鬼」へと変ぼうした。

column 『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け！

profile
『ストリートファイターⅣ』『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズのプロデューサー

Q 家で遊べる『スパⅣ AE』が電撃発表されてビックリ!　家庭、アーケードが一緒に盛り上がりそうでワクワク。練習しまくります!　小野P、やっと発表できてスッキリできたんじゃないでしょうか？(笑)

ついに、ついに、『スーパーストリートファイターⅣ AE』の家庭用版の発表ができました。ずいぶん前から、いろんな情報がボロボロとこぼれていましたが（苦笑）、正式に、正式に発表できました。

今回は、皆さんの要望におこたえして、ダウンロードコンテンツ版と、これから『スーパーストリートファイターⅣ』を始める方のためのディスク（パッケージ）版をこれまたお求めやすい価格で用意いたしましたので、ぜひとも、末永いお付き合いをお願いします。

あっ、あと、皆さんの応援のおかげで、ニンテンドー3DS版の『スパⅣ 3D EDITION』も好調で、ワールドワイド出荷も100万本を超えました。手のひらでの対戦格闘体験も、引き続き、「いつでも」、「どこでも」、「だれとでも」楽しんでくださいね。

マンガ：春人（http://ameblo.jp/treow/）

●特殊表記の見方：【　】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ➡はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

ライバルに差を付ける徹底攻略!!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

先月に引き続き、どこの追随も許さないDeepな攻略情報をお届け！ カウンターアサルトからの派生攻撃や最新トレンド戦術、連続技など、ここでしか読めない情報が満載だ!!

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー　：アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日　　：2010年12月9日（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

攻略ムック、大好評発売中！

全技の詳細な技データを掲載した攻略ムックが3月2日から発売中!!　突き詰めた研究にはもちろん、全キャラの写真付き技解説や対戦攻略を掲載しているので、相手キャラの確認や新たにキャラを始めるときにも便利！　開発者インタビューや特選連続技集なども見逃せない永久保存版だ！

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ プレイングガイド　発売日:3月2日(発売中)　予価:1,580円(本体1,505円)

『BBCSⅡ』システム応用戦術

防御システムであるカウンターアサルトからの追撃を紹介するぞ。いろいろな場面から狙えるので覚えておいて損無しだぞ。

カウンターアサルトからの追撃を狙っていこう！

ガード硬直をキャンセルして固有の反撃技などを繰り出すカウンターアサルト。ミュー、マコト、ヴァルケンハイン、プラチナ、ハクメン、ラムダ、ハザマは画面端に追い詰めた状況でカウンターアサルトをカウンターヒットさせると追撃が可能だ。該当キャラクターの追撃の連続技とダメージ、ゲージ回収を下表にまとめたので参考にしてほしい。特に、マコトとラムダはカウンターアサルトで消費したヒートゲージをある程度回収可能なのも魅力だ。なお、カウンターアサルト後の追撃では相手をK.O.することはできない点に要注意。ただし、相手を追い込めることは間違い無いので、積極的に狙ってみるのもいいだろう。

完全に画面端に追い詰めた状況でカウンターアサルトをカウンターヒットさせると、多くのキャラクターで追撃が間に合う。

カウンターアサルトからの追撃では、絶対に相手をK.O.することはできないので注意しておきたい。

●カウンターアサルトが画面端でカウンターヒットしたときの連続技

キャラクター	カウンターアサルト後の追撃	ダメージ	ゲージ回収
ミュー	【立ちB→立ちC】Ⓒ➡フルノツルギ→➡＋AⒿ➡【C→⬇＋C】→⬊＋C	1271	6%
マコト	【立ちB→➡＋A→しゃがみD（Lv3）】→しゃがみCⒸ➡Bアステロイドビジョン～ライトニングアロー（Lv3）→立ちD→しゃがみCⒸ➡Bアステロイドビジョン→ジャンプBⒿ➡D（Lv3）→ダッシュコメットキャノン～ブレイクショット（Lv3）→Aアステロイドビジョン～シューティングスター（Lv3）→➡＋AⒿ➡BⒿ➡コロナアッパー～メテオダイブ（Lv2）	2381	39%
ヴァルケンハイン	【立ちB→立ちC】Ⓙ➡BⒸ➡モーント・リヒト～D→Bケーニッヒ・ヴォルフ～⬊＋C→ジャンプBⒿ➡【B→C】	1377	12%
プラチナ	（引き付けて）【立ちA→立ちC】Ⓒ➡マミサーキュラー→【立ちC→しゃがみC】→ドラマティックサリー→ハイジャンプC→【B→C】Ⓒ➡エアペルシャ（A×3）	1623	17%
ハクメン	【しゃがみB→立ちA】Ⓙ➡⬇＋A→空中ダッシュ⬇＋A→⬇＋A×2→C	794	※
ラムダ	ダッシュ➡＋AⒿ➡クレセントセイバー→【➡＋A→➡＋C】Ⓒ➡アクトパルサー Zwei（ツヴァイ）・キャバリエ→ダッシュ（裏に回って）➡＋AⒿ➡【D・D→⬇＋D・D】Ⓙ➡【D・D→⬇＋D・D】Ⓒ➡クレセントセイバー	2042	22%
ハザマ	ダッシュ【立ちB→立ちC】Ⓙ➡C×5→立ちC→HⒿ➡C×5→飛鎌突	1121	13%
ハザマ	蛇翼崩天刃→ダッシュ蛇刹～残影牙（強化版）→（ダッシュで裏に回って）➡＋C→ダッシュ【立ちC→➡＋C】→ダッシュしゃがみCⒿ➡C×5→立ちCⒸ➡蛇咬→ダッシュ⬊＋CⒸ➡蛇刹～裂閃牙	2839	36%

※勾玉ゲージの約1/3本

BBCSⅡ 熱血欄外

●カウンターアサルト後の追撃補足／マコト:Bアステロイドビジョン→ジャンプBは遅めに当てること。ダッシュコメットキャノンは⬇⬊➡➡+Aと入力しよう。ヴァルケンハイン: ⬊+Cで移動後はすぐにDを押して人間状態に移行しよう。ハザマ:2つ目の連続技はヒートゲージ100%始動の連続技。最初の➡+Cは右向き始動なら➡方向に入力すること。

カウンターアサルト対策

強力な切り返し手段であるカウンターアサルトだが、弱点も存在する。この弱点を理解して対策してしまおう。

各種対策を覚えよう

カウンターアサルトはキャラごとに性能が異なっており、詳しい性能は下表の通り。対策に必要な技一覧を含めた3つの表を比較して対策しよう。

●発生の遅いカウンターアサルト対策／スキの小さい通常技をガードさせた後に、硬直が解けた後少しの間ガードを入力し、すぐに投げを入力しよう。すると、カウンターアサルトはガードし、相手のバリア投げ抜けにはスローリジェクトミスで投げることができる。下表の表2の持続+硬直(赤字部分)が、表1の相手キャラのカウンターアサルトの発生以下の場合のみ上記の対策が可能だ。ちなみに、テイガーのカウンターアサルトは中段なので立ちガードで防ぐこと。

●低姿勢技を使った対策／一部の打点の高いカウンターアサルトは、低姿勢になる技を出すと空振りさせられる。カウンターアサルトの打点の高さは表1に、姿勢の高さとフレームは表3に載せてあるので参考にしよう。なお、表1の打点の高さと表3の姿勢の高さは8段階あり、姿勢の高さが打点の高さ以下の場合に避けることができる。

●ジャンプキャンセルを駆使した対策／通常技をガードさせて、ジャンプキャンセルすればノエル以外のカウンターアサルトは避けるか空中ガードして反撃可能だ。なお、アラクネのカウンターアサルトは投げタイプなので、ジャンプキャンセルや空中判定になる技で避けてしまおう。

●カウンターアサルト性能一覧(表1)

キャラクター	発生	持続	硬直	硬直差	打点(※)
ミュー	9	4	30	−15	B
マコト	15	4	28	−13	D
ヴァルケンハイン	14	6	24	−11	D
プラチナ	12	4	29	−14	A
ラグナ	7	19	23	−23	E
ジン	10	5	37	−23	C(※1)
ノエル	—	—	全体30	—	—
テイガー	16	2	37	−20	A
タオカカ	15	4	18	−3	A
レイチェル	12	3	33	−17	E
アラクネ	4	2	23	—	—
バング	8	3	34	−18	F
ライチ	13	2	36	−19	H
カルル	16	3	32	−16	A
ハクメン	11	3	30	−14	A
ラムダ	9	3	27	−11	D(※2)
ツバキ	10	4	39	−24	A
ハザマ	8	4	27	−12	E

※…A<B…G<Hの順に攻撃の打点が高くなる
※1…持続の後半2フレーム間は打点D
※2…攻撃位置が遠くなるにつれD→…→Hの順に打点が高くなる

●対策に役立つ通常技一覧(表2)

キャラ	技	発生	持続	硬直	持続+硬直
ミュー	しゃがみA	7	4	10	14
マコト	しゃがみA	6	3	8	11
ヴァルケンハイン	しゃがみA	7	2	9	11
プラチナ	立ちA	6	2	9	11
	しゃがみA	8	3	8	11
ラグナ	しゃがみA	7	2	10	12
ジン	しゃがみA	7	3	8	11
ノエル	立ちA	5	3	10	13
	しゃがみA	6	3	8	11
テイガー	立ちA	7	3	7	10
タオカカ	しゃがみA	6	3	11	14
	立ちB	6	3	9	12
レイチェル	しゃがみA	7	4	8	12
アラクネ	立ちA	6	3	12	15
	しゃがみA	10	2	12	14
バング	立ちA	6	3	9	12
	しゃがみA	8	3	9	12
ライチ	しゃがみA	7	3	8	11
カルル	立ちA	6	3	8	11
	しゃがみA	6	1	10	11
ハクメン	しゃがみA	7	3	8	11
ラムダ	立ちA	6	6	9	15
ツバキ	立ちA	6	3	9	12
	しゃがみA	6	2	8	10
ハザマ	しゃがみA	6	2	9	11

スキの小さいしゃがみAで止めれば発生の遅いカウンターアサルトをガードできる。

一部の組み合わせではカウンターアサルトを避ける連係があるので攻めつつ対策できる。

●低姿勢技一覧(表3)

キャラ	技	低姿勢のフレーム(姿勢の高さ)
ミュー	なし	なし
マコト	しゃがみB	9～16F(H)
ヴァルケンハイン	しゃがみB	3～8F(H)、9～15F(G)
プラチナ	しゃがみB	7～8(H)、9～12F(D)、13～21(H)
ラグナ	なし	なし
ジン	しゃがみB	10～12F(G)
ノエル	しゃがみB	7～12F(G)
テイガー	なし	なし
タオカカ	しゃがみA	6～19F(G)
	しゃがみB	7～16F(G)
	↙+C	1～14F(F)、18～26(D※1)
	しゃがみ歩き	3～(B)
レイチェル	なし	なし
アラクネ	しゃがみA	8～9F(E)、10～11F(H)
バング	なし	なし
ライチ	素手しゃがみB	12～15F(E)、16～23F(E)
カルル	↙+C	14～24F(C)
ハクメン	鬼蹴	1～2F(E)、3～4F(F)、5～6F(D)、7～12F(C)、13～14F(D)、15F(F)、16～17F(E)
	閻魔	1～5(C)、6～8(D)
ラムダ	↙+C	9～19F(G)
ツバキ	なし	なし
ハザマ	↙+C	10～17F(G)

※…単位はフレーム=F　※1…腕の先端部分は姿勢の高さE

対ノエル

ノエルのカウンターアサルトは攻撃判定を持たない移動技。全体30フレームで22フレーム無敵時間がある。密着から出されると裏に回られて、位置が入れ替わることに要注意だ。

スキの小さい攻撃を2回出し、連係の1段目にノエルがカウンターアサルトで逃げるとリーチの長い3段目が当てるのが基本的な対策。各キャラクターの対策用の連係を右表を参照しよう。ミュー、レイチェルは少し離れた間合いから攻撃すること。テイガーは立ちBを→↘↓↙←↖↑+Bと入力しておくと、ノエルが裏に回ったときのみBギガンティックドライバーが発生する。ハクメンは2回目のしゃがみAの後に↓↙←+Bと入力しておくと裏に回られたときに蓮華が発生する。

キャラクター	連係
ミュー	しゃがみA×2→しゃがみB
マコト	しゃがみA×2→立ちB
ヴァルケンハイン	しゃがみA×2→立ちB
プラチナ	立ちA×2→しゃがみB
ラグナ	しゃがみA×2→立ちB
ジン	しゃがみA×2→立ちC
ノエル	しゃがみA×2→立ちB
テイガー	立ちA×2→立ちB
タオカカ	しゃがみA×2→しゃがみB
レイチェル	立ちA→立ちB
アラクネ	立ちA→しゃがみA×2
バング	立ちA→しゃがみA→立ちB
ライチ	しゃがみA×2→立ちB
カルル	立ちA→しゃがみA→立ちB
ハクメン	しゃがみA×2
ラムダ	なし
ツバキ	しゃがみA×2→立ちB
ハザマ	しゃがみ×2→しゃがみB

対ヴァルケンハイン

ヴァルケンハインのカウンターアサルトは一部の前進する技に連係することで避けられる。避けられる技は以下の通りで、()内は避けたときの有利時間となる。ラグナ立ちC(7F有利)、ジン立ちC(11F有利)、ハザマ蛇刃牙(8F有利)、マコト(遅め)しゃがみB(16～18F有利)。マコトは遅めにつなぐので若干難しいのが難点。

ラグナなら密着で立ちB→立ちCと連係するだけでカウンターアサルト対策になる。

タオカカカウンターアサルトをジャンプ(以下J)避け後の反撃／ミュー:昇りJ↓+C、マコト:バックJC・C、ヴァルケンハイン:バックJC、プラチナ:バックJ【B→C】、ラグナ:垂直JB、ジン:J↓+C、ノエル:バックJC、テイガー:JB、タオカカ:J↓+B、レイチェル:J↓+C、アラクネ:なし、バング:バックJC、ライチ:垂直J↓+D、カルル:バックJ↓+C、ハクメン:バックJ↓+C、ラムダ:バックJ↓+C、ツバキ:垂直JC・C、ハザマ:J↓+C

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

VALKENHAYN=R=HELLSING

割り込み技の貧弱さは全キャラでも1、2を争うヴァルケンだが、大丈夫! 連係が極まれば相手も割り込めません(笑)。正確な同時押し入力を心がけ、怒とうの連係を押し付けよう。

ラーゼン仕込みで割り込みを無効化せよ!

通常、狼状態でA+C同時押しをすると、必殺技の入力が優先されるためラーゼン・ヴォルフが出るが、狼状態の空中Aを当てた後にA+Cを完全に同時押しした場合はリボルバーアクションが優先され、ジャンプA2段目が出る。この現象を利用し、狼状態の↙+C→A+C同時押しや、C→A後にタイミング良くレバー←or↙+A+C同時押しと入力する(以下ラーゼン仕込み)と、相手にジャンプAが当たっていた場合はリボルバーアクションが出て(攻撃が発生する前に着地)連続技や連係に移行でき、無敵技でジャンプAが回避された場合は着地後←or↙方向のラーゼン・ヴォルフが出るので攻撃を回避できるぞ。

↙+C→A+C同時押し(C→A+C同時押し)は最速の入力で発生12(14)、持続2、次のフレームで着地硬直(全体5、歩きやバックステップ等の移動行動以外でキャンセル可能)となる。持続部分を相手の起き上がりに重ねれば、当て身技orガードポイントがある技以外はラーゼン仕込みでの回避が間に合う。C→Aの場合は発生20、持続4、次のフレームで着地硬直。狼B→C→Aと連係させれば発生7フレーム以下の無敵技、当て身技orガードポイント技以外には割り込まれないので、相手キャラによってはヴォルフゲージの許す限り延々と固め続けられるぞ。

ラーゼン仕込み後に中段攻撃を仕掛ける場合は着地後にC→A+C同時押し→ラーゼン仕込みとしよう。(隙間4～)。↙+C→A+C同時押しと比べ入力が簡単なので、この状況ではこちらの方が使いやすい。一番下の表は相手ごとに有効な起き攻めと狼B→C→Aの有効度を表したもの。本文中、表に記載されている数値の単位はすべてフレーム(60分の1秒)だ。

ジャンプAが相手に当たったら着地するので連続技or連係へ

ジャンプA後、レバーを←か↙に入れながらAとCを完全に同時押し。

無敵技を出されたらラーゼン・ヴォルフが出るので回避できる。

シュツルム・ヴォルフ後の起き攻め

画面端でシュツルム・ヴォルフを決めた後は起き攻めのチャンスだ。手堅いのはステップ後にしゃがみA→A+C同時押し×n回とするもの。これはニュートラル起き上がり以外のすべての起き上がりにヒットする。もう一つはステップ→D→【A→B】とするもの。狼状態で攻められるのが利点で、すべて最速で行動できれば前方起き上がり、後方起き上がりにヒットする。その場起き上がり・無敵技には弱いので注意すること。

しっかり体力を奪いつつ再度狼で起き攻めへ。

ヴァルケンハイン最新連続技

Ⅰ (狼状態、画面端) [A→B] Ⓙ B Ⓒ ↙+C→A→(着地)D→[しゃがみC→→+C]→[しゃがみC→→+B]→[立ちB→しゃがみC] Ⓙ (ハイジャンプ)D→B Ⓒ ↙+C→[A→A]→(着地)→Dシュツルム・ヴォルフ

Ⅱ (自分画面端)黄色ブレイクバースト→ステップ→しゃがみC Ⓙ モーント・リヒト～D→A空中ケーニッヒ・ヴォルフ～B空中ケーニッヒ・ヴォルフ～C→→+C→B→A→(着地)D→[しゃがみC→→+C]→ステップ→[しゃがみC→→+B]→[立ちB→しゃがみC] Ⓙ (ハイジャンプD) [A→A→B]→(着地)B Ⓙ [A→A→A→B] Ⓒ ↙+C→B

※赤文字は狼状態を指す

Ⅰはジャンプ A2段目が着地ギリギリに当たるので、その後が安定する。D→シュツルム・ヴォルフは→↘↓↙←+D→→+Dと入力しよう。Ⅱは最初のステップで相手の裏に回れなかったとき用の連続技。Bケーニッヒ・ヴォルフ～Cで相手の下をくぐり、裏から～→+C→Bを決めよう。

相手キャラ	主要割り込み技	起き攻め(相手ヒートゲージ50%未満)	起き攻め(相手ヒートゲージ50%以上)	狼B→C→A(ラーゼン仕込み)	備考
全キャラクター	黄色ブレイクバースト	ラーゼン仕込み(↙方向)	ラーゼン仕込み(↙方向)	○	←方向よりも↙方向の方がかわしやすい
ミュー	ツヌグイ(発生10、ガードポイント)、オモヒカネ(発生5+5)	回避orガード	回避orガード	×	ツヌグイはガード後↙+Cやダッシュ→しゃがみCで反撃。ラーゼン・ヴォルフでの回避も有効。
マコト	コロナアッパー(発生9)、パリング(1～9対上中段当て身)、パーティカルフレア(発生1+4～7)	しゃがみB	少し離れてしゃがみB	×	パリングはキャンセルラーゼン・ヴォルフで回避→反撃可能。
ヴァルケンハイン	シュツルム・ヴォルフ(発生1+9)	特に無し	ラーゼン仕込み(↙方向)	○	シュツルム・ヴォルフは暗転後に↙+C連打→C→Dで回避しよう。
プラチナ	マジカルバット(発生11)、マジカルバットスペシャル(発生11)、キュアドットタイフーン(発生4+7)	特に無し	ラーゼン仕込み(↙方向)	○	マジカルバット装備時はラーゼン仕込みで起き攻めすること。
ラグナ	Cインフェルノディバイダー(発生7)	少し離れてラーゼン仕込み(←方向)	少し離れてラーゼン仕込み(←方向)	×	密着で起き攻めをするとインフェルノディバイダーの持続に引っかかる。
ジン	裂氷(発生20)、氷連双(発生13)、氷翼月鳴(発生5+5)、虚空刃 雪風(1～14対上中段当て身)	しゃがみA重ね、ラーゼン仕込み(←方向)	回避orガード	△	虚空刃 雪風以外はラーゼン仕込み安定。出してくるようなら下段や投げも交ぜていこう。
ノエル	↓+D(発生19、1～8膝下無敵、5～空中判定)、←+D(発生25、1～19膝上無敵)、零銃・フェンリル(発生1+5、ガードポイント)	しゃがみC、狼A、投げ	回避orガード	△	しゃがみC、狼A、投げは↓+D、←+D両方に当てられる。C→Aを←+Dで回避されても即Aを出せばつぶせる。
テイガー	Aギガンティックドライバー(発生11、3～11無敵)、マグナテックホイール(発生7+12、ガードポイント)、ジェネシックエメラルドテイガーバスター(発生5+0)	起き上がりに攻撃を重ねる	投げ間合い外、または空中判定の技で攻撃	△	起き上がりに攻撃を重ねればマグナテックホイールを出されてもラピッドキャンセル→ガード可能。
タオカカ	→+B(発生26、1～32対脚属性無敵)、↙+C(発生10、1から11低姿勢)、ヘキサエッジ(発生4+3)	しゃがみC、投げ	ラーゼン仕込み(↙方向)	△	しゃがみCは↙+C、→+Bを両方返せる。狼JAはしゃがみ歩きには当たらないが、着地後すぐAを出せば返されにくい
レイチェル	しゃがみC(発生23、3～35対頭体脚属性ガードポイント)	起き上がりに攻撃を重ねる	起き上がりに攻撃を重ねる	×	しゃがみCはキャンセルラーゼン・ヴォルフで回避→反撃可能。
アラクネ	f インバース(発生5+2)	特に無し	ラーゼン仕込み(↙方向)	△	f インバースは暗転後に↙+C連打→C→Dで回避しよう。
バング	→+D(発生24、1～14対上下段ガードポイント)、萬駆活殺大噴火(発生1+17)、萬駆阿修羅無双拳(発生1+8)	ラーゼン仕込み(↙方向)	ラーゼン仕込み(↙方向)	○	萬駆活殺大噴火は暗転後↙+C→→+C→反撃。
ライチ	燕返し(発生11)	ラーゼン仕込み(←方向)	ラーゼン仕込み(←方向)	○	燕返しガード時は立ちCカウンターヒット→ナハト・ローゼンで反撃。
カルル	Aヴィヴァーチェ(1～16対頭属性無敵)、Bヴィヴァーチェ(1～30対頭体属性無敵)	しゃがみB、しゃがみC、狼A、投げ	しゃがみB、しゃがみC、狼A、投げ	×	ヴィヴァーチェが厄介なので、足属性のある技を中心に連係を組もう。
ハクメン	しゃがみD(1～8対上下団当て身)、→+D(1～9対上中段当て身)、虚空刃 雪風(1～27対上中下段当て身)	投げ	投げ	×	起き攻めは連係よりも見返り重視。打撃を出すなら人間で。
ラムダ	カラミティソード(発生10+1)	特に無し	ラーゼン仕込み(←方向)	○	カラミティソードは暗転後←+C→D→しゃがみCで反撃。
ツバキ	A審槍・空ヲ穿ク槍(発生10)、D審槍・空ヲ穿ク槍(発生10)、C審罰・天ヲ刈ル焔(発生5+4)	昇り垂直ジャンプC、少し離れてラーゼン仕込み(←方向)	少し離れてラーゼン仕込み(←方向)	○	狼B→C→Aにラーゼン・ヴォルフを仕込む場合は入力が早過ぎると持続を食らうので注意。
ハザマ	蛇翼崩天刃(発生6+1)	特に無し	ラーゼン仕込み(←方向)	△	蛇翼崩天刃は暗転後←+C→D→しゃがみCで反撃。

○…ヒートゲージの残量に関わらず割り込まれない　△……ヒートゲージ50%未満のときは割り込まれない　×……割り込まれる

BBCSⅡ 熱血欄外

ヴァルケンハイン補足:狼ジャンプAにディストーションドライブで割り込まれた際、暗転時に空中に居た場合は各種Cを入力していたとしても暗転後に←or↙+Cで回避可能。地上に居た場合は暗転した瞬間から先行入力を受け付けていて、一度各種Cを入力してしまうと再度他の方向で入力しても上書きできず、暴発してしまう。暗転まで時間のかかるディストーションドライブを持つ相手には、ジャンプA Ⓒ ↙+Cなどの攻めは控えよう。

RAGNA=THE=BLOODEDGE ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

DEEP 攻略

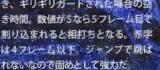
ブラッドカインはクールダウン（ヒートゲージが増加しにくい時間）が長いが、発動後にラピッドキャンセルを使えばクールダウンを上書きできる。これを使えば連続技を強化して、闇に食われろでフィニッシュできるぞ。また、ブラッドカインは発動動作中完全無敵。暗転中に相手が動いていれば、最速のCインフェルノディバイダーで反撃が可能。起き上がりや緊急受け身直後など、相手が手を出しやすい場面で狙おう。

I ［↙+C（カウンターヒット）「C」ブラッドカイン］ or ［しゃがみD（カウンターヒット）→ダッシュブラッドカイン］→まだ終わりじゃねぇぞ Ⓡ➡ダッシュ［➡+D→ジャンプD（空振り）］→（着地）立ちD（1段目）Ⓒ➡デッドスパイク→ダッシュ［➡+D→ジャンプD（空振り）］→（着地）立ちD（1段目））Ⓒ➡ガントレットハーデス～蹴り上げ→（着地）➡+DⒸ➡空中Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし→（下降中に）ジャンプD→（着地）立ちD（2段目）Ⓒ➡デッドスパイク→ダッシュ立ちD（2段目）Ⓒ➡闇に食われろ　ダメージ:8663

➡+D後のジャンプDは着地後の硬直を減らすのが目的なので、ジャンプDを遅めにつないで空振りさせる。踵落とし後のジャンプDは若干遅らせて、着地後最速で立ちDにつなごう。

NOEL=VERMILLION ノエル=ヴァーミリオン

DEEP 攻略

下記の表は、各チェーンリボルバーの攻撃から次の攻撃へと派生するとき、ギリギリガードされた場合の空き時間。数値が5なら5フレーム目で割り込まれると相打ちとなる。赤字は4フレーム以下。ジャンプで跳ばれないなので固めとして強力だ。

A、➡+A、Bは発生が早い。割り込みを狙ったりジャンプで逃げる相手にはこれで対策しよう。

■チェーンリボルバーの空きフレーム

	立D	屈D	➡+D	⬅+D	A	➡+A	B	➡+B	C	➡+C	BT	AS	SR	OB
立ちD	—	13	16	15	3	5	4	11	6	13	9	21	連G	12
しゃがみD	13	—	23	22	10	12	11	18	13	20	16	28	5	19
➡+D	5	12	—	14	2	4	3	10	5	12	8	20	連G	11
⬅+D	4	11	14	—	1	3	2	9	4	11	7	19	連G	11
ジャンプ⬅+D	2	9	12	11	連G	1	連G	7	2	9	5	17	連G	11
【派生】A	4	11	14	13	—	3	2	9	4	11	7	19	連G	10
【派生】➡+A	1	8	11	10	連G	—	連G	6	1	8	4	16	連G	7
【派生】B	6	13	16	15	3	5	—	11	6	13	9	21	連G	12
【派生】➡+B	5	12	14	13	1	3	2	9	連G	11	7	19	連G	10
【派生】C	4	11	14	13	1	3	2	9	—	11	7	19	連G	10
【派生】➡+C	連G	4	7	6	連G	連G	連G	2	連G	—	連G	12	連G	3

※表内のBTは弐式・ブルームトリガー、ATは伍式・アサルトスルー、SRは参式・スプリングレイド、OBはA版拾壱式・オプティックバレルの略称。各種Dは始動版、派生版で空きフレームに変化は無い。ジャンプDは高さによって変化するので割愛。

HAZAMA ハザマ

DEEP 攻略

ジンとマコトは、壁バウンド後のやられ判定が下方向に大きく、↙+Cが高い位置でヒットする。そのため、↙+CⒸ蛇刹～残影牙での追撃が可能だ。蛇刃牙が空中ヒットやカウンターヒットすれば壁バウンドするので、潰れつぶしの連係で狙おう。

蛇刃牙はガードされても有利。ジンとマコトを画面端に追い詰めたら連係に組み込もう。

I （画面端限定）蛇刃牙（カウンターヒット）→ダッシュ↙+C「C」蛇刹～残影牙→（ダッシュで位置を入れ替えて）［立ちC（2段目）→➡+C］→ダッシュ［立ちC（2段目）→しゃがみC］→➡+D～A派生→⬅+D～A派生→蛇咬→ダッシュ［立ちC（2段目）→➡+C］→ダッシュ［立ちC（2段目）→しゃがみC］Ⓙ➡ハイジャンプC×5Ⓒ➡飛鎌突　ダメージ:3988

II （画面端限定）↙+C「C」蛇刃牙→ダッシュ↙+C「C」蛇刹～残影牙→（ダッシュで位置を入れ替えて）［立ちC（2段目）→しゃがみC］Ⓒ➡蛇咬→ダッシュ［立ちC（2段目）→➡+C］→ダッシュしゃがみCⒿ➡C×5→（着地）立ちC（2段目）「C」蛇咬→ダッシュ↙+CⒸ➡蛇刹～残影牙　ダメージ:3340　※I、IIともジン、マコト限定連続技

RACHEL=ALCUARD レイチェル=アルカード

DEEP 攻略

相手の近くにインビッシュ・シプリフィラ（以下カボチャ）を設置したら、立ちBor➡+B⇒（最低空）ゲオルグ13世を狙おう。その後⬇+Dと入力すると素早く着地しつつ、カボチャを飛ばせるので、着地後ダッシュ立ちAなどで固められるぞ。また、立ちCⒸゲオルグ13世（→⬇+D→➡+D）→ダッシュ立ちAの固めは、シルフィードゲージを2本消費するが、すべて連続ガードでつなげられるので前述のものより強力だ。

ゲオルグ13世をガードさせたら［➡+B→立ちC・C］とつないでガードプライマーをケズろう。

ゲオルグ13世設置中の硬直をカボチャでフォローすれば、カエル設置した後に攻め込める。

突然ですが 『BBCS II』読者参加型コスプレコーナー登場!!

みんなのコスで誌面を彩ろう!!

ここで本誌『BBCS II』コーナーに新企画のお知らせ！　その名も「コスプレ・ブレイ部」!!

その名の通り、古今東西の『ブレイブルー』シリーズコスプレイヤーのお便りによる、『ブレイブルー』ファンのためのこのコーナー。写真による投稿のほか、編集部まで自腹で来てくれるコスプレイヤーの方にはスタジオ特写のチャンスも？　右記のあて先から、皆さんの勇姿をどしどし応募してほしい！

（千葉県／towaさん）

広がれ みんなの『BBCS』ワールド!!

（東京都／あゆむさん）

（京都府／華蔵さん）

応募のあて先

■郵送でのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「BBCSコスプレ／ブレイ部」係

■メールでのあて先
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

ご応募お待ちしております!!

ラグナ補足:連続技はカウンターヒット確認から狙おう。　ノエル補足:地上通常ガード時の空き時間は各数値から3フレーム引けば求められる。このとき、数値がゼロやマイナスになったら連続ガード（表内の数値が3以下は連続ガード）。

Ver.A変更点総まとめ!
スタートダッシュをかけろ!!

VERSION A

「VF5 FS」では初となる、システム&技性能調整のバージョンアップ版がついに登場! 稼働直後の今回は、変更点を紹介するぞ!

Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN VERSION A
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+3ボタン
- ■バージョンアップ日：2011年4月21日(稼働中)
- ■使用基板：LINDBERGH
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:イトシュン、栗田、黒ボンジュール、ジョセフ、ちび太、マッハ、岡吉、矢永

ささいな変化でも頭にたたき込め!!

システム変更点まとめ

バージョンアップということで、システム面での大幅な変更は見られない。ただし、今までのつもりでプレイしていると「!?」となる部分はあるので、ここで変更点を覚えておこう!

Text:矢永

コンボに関係する変更点

空中たたき付け【弱】や特殊足崩れ後など、一部のダウン状態に追撃を決めた際の浮きが高くなった。その後の追撃によるダメージが従来以上に期待できる場面が増えている。

地上での連続技の最中は2回以上壁にヒットしないようになった。ダメージゲージが途切れた場合には再び壁ヒットさせることができるので、側面のガード不能時間を使った連続技などは従来通り狙っていける。

やられ状態の最後のフレームに投げをつなげた場合ダメージの蓄積が途切れなくなり、連続技の判断が容易になった。ちなみにジェフリーの〔↓Ⓚ（ヒット時）↓↘→Ⓟ+Ⓖ〕が確定で決まった際もゲージがつながる。

違う種類のバウンド誘発技を使えば、2回以上の空中たたき付け【強】を誘発可能だ。

各種固有技の変更点

一部の2回攻撃判定が発生する技で2回成功避けを出せなかったが、避け判定の変更で連続避け可能に。

背向け状態からの振り向き動作が特殊な状況になっていたものが、通常時と同じ振り向き動作に変更された。シュンの〔Ⓟ+Ⓖ〕を投げ抜けされたとき、パイの〔←→Ⓟ+Ⓖ〕で崩された後の背向け状態などが該当。

ジャンの各種タメ攻撃やジェフリーの〔↖Ⓟ+Ⓚ〕ガード後に、移行できる連係技への派生をⒼで区切れるようになった。通常技へつなぐ制限が無くなり、使いやすくなったぞ。

ブレイズの〔ロケットディスチャージ中↙Ⓚ+ⒼⓅ〕など、一部の状況で硬化カウンターが適用されていなかったものが修正された。

アオイのダウン攻撃当て身は側面からのダウン攻撃を取れなかったが、今バージョンでは当て身可能に。

ウルフの〔↓↙←↖→or↑↗→↘←Ⓟ+Ⓖ〕を側面から入力し、正面で成立したときにコマンド投げが発動する。

一部のタメ技などにあった、ガード時の酔い覚まし効果は削除されている。

移動&受け身についての変更点

バックダッシュのカウンターやられ判定の優先順位が上がり、バックダッシュからの打撃をミドルキックでつぶした場合にも、尻もちを奪えるように変更された。バックダッシュ対策としてのミドルキックの利用価値が大幅に向上したので、有効活用したい。なお、側面状態でのバックダッシュ中にミドルキックがヒットした場合でも、尻もちを奪えるように変更されている。

側面状態からのOMは移動方向が変化。通常のOMと同じような軌道なので、かわし性能は期待できない。

ジャンプ開始直後の判定がしゃがみ→立ちに変更。これによって6フレーム以上の不利ではジャンプで投げをかわすことができなくなった。

各種足払い系でのダウン時の受け身受け付け時間が大幅に短縮。通常のダウンとほぼ変わらなくなったので、受け身攻めのタイミングを取りやすくなった。なお、鷹嵐のみ受け身の受け付け時間が長いので注意。

きりもみダウン後の横転受け身は側面状態になるフレームが減少している。

その他の変更点

横下段投げの投げ抜けが全キャラ〔↙or↘Ⓟ+Ⓖ〕に統一。相手の位置がこちらの右側面なら↘とⓅ+Ⓖ、左側面なら↙とⓅ+Ⓖになる。

←→&→←のコマンド入力の判定が変更。←→↘Ⓟと入力した場合には↘Ⓟが出るようになり、技が暴発しにくくなった。同様に←↙↓↘→&→↘↓↙←も変化。こちらはコマンド入力の受け付け猶予時間が短くなったおかげで暴発しにくい。

打撃技を側面ヒットさせたときのやられが一部の技で変化。しゃがみⓅの側面ヒット時に距離が離れにくくなり投げが届きやすくなったほか、ジェフリーの〔↓Ⓚ+Ⓖ〕など足踏み系のやられ後は正面に向き直らない。

失敗避け時のやられ判定も若干ながら変更。一部のキャラでは立ちガードよりも投げが届きにくいことがあったが、投げられ判定が前に出てきて投げが届きやすくなっている。

このほか全体的にやられ中の判定や攻撃の当たり判定が調整された。

投げ後のダウン状態に対しての追撃は、確定するもの以外よけやすくなった。

VerA MEMO

受け身への確定投げ: 前バージョンでは受け身攻め時にOMを挟むと投げ無効時間を解除でき、タイミングを合わせれば確定で投げorしゃがみ投げが決まったが、今バージョンではこの戦術はできない。

ジャンプ移行のキャラ差: ジャンプ入力後の地上判定は標準的なキャラで4フレームだが、ジャン&重量級は5フレーム、鷹嵐は8フレームもある。この間は投げ&下段をくらうので気を付けておこう。

ジャン紅條

今作のジャンは各種タメ攻撃が強化され、貫手刺しの性能変化も合わさり壁際でのプレッシャー増加は間違い無し。

今回の大きな変更点は、各種タメ攻撃をガードさせた際の有利が一律6フレームとなり、ガードボタンで区切れるようになったこと。これにより、専用派生技以外の技を最速で出せるようになった。新たな攻めの起点として機能してくれそうだ。

〔⬂Ⓟ〕ノーマルヒット時が-4フレームとなったが、〔⬂Ⓚ〕しゃがみヒットで8フレーム有利となった。これにより、〔⬂Ⓚ〕側面しゃがみヒット時に〔⇨ⓅⓅ〕や〔⬃Ⓚ＋Ⓖ〕がガード不能連係として機能するようになったぞ。また、〔Ⓚ＋Ⓖ〕の発生が21フレームと早くなり、使い勝手が向上した。

技の性能変化があったのは〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕で、相手を押し出すような打撃技に変更。ガード時の硬化も短くなり、壁際では壁よろけを誘発できる。リーチを活かして、バックダッシュなどから出していこう。

ジャン・変更点

技名	コマンド	変更点
鈎突き（かぎづき）	ⓅⓅⓅ	ヒット効果を変更。避け方向を変更。
鈎中突き（かぎなかづき）	ⓅⓅⓅ（最大タメ）	硬化差を変更。
虚心逆拳（きょしんぎゃくけん）	ⓅⓅⓅ（最大タメ）（ガード時）Ⓟ	相手にガードさせた後にⒼ入力した場合、派生技が出ないように。側面ガード時、連続ガードにならないように。
虚心連拳（きょしんれんけん）	ⓅⓅⓅ（最大タメ）（ガード時）ⓅⓅ	ディレイ入力の受付時間を変更。
虚心紅錬撃（きょしんこうれんげき）	ⓅⓅⓅ（最大タメ）（ガード時）ⓅⓅⓀ	ヒット効果を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。攻撃判定を変更。
虚心下段蹴（きょしんげだんしゅう）	ⓅⓅⓅ（最大タメ）（ガード時）Ⓚ	相手にガードさせたあとにⒼ入力した場合、派生技を出さないように。攻撃判定を変更。
虚心紅裏拳（きょしんこうりけん）	ⓅⓀⓅ	最大タメ時の硬化差を変更。
欺心紅裏蹴（ぎしんこうりしゅう）	ⓅⓀⓅ（タメ中）Ⓚ	シフトタイミングを変更。ヒット効果を変更。
沈身正中拳（ちんしんせいちゅうけん）	⇨ⓅⓅ	最大タメ時の硬化差を変更。
下薙ぎ手刀（したなぎしゅとう）	⬂Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
前蹴り（まえげり）	Ⓚ	最大タメ時の硬化差を変更。
前蹴り～稲妻突き（まえげり～いなずまづき）	ⓀⓅⓅ	最大タメ時の硬化差を変更。ヒット効果を変更。
山崩し（やまくずし）	⇨Ⓚ	ヒット効果を変更。攻撃判定を変更。
中段後ろ回し蹴り（ちゅうだんうしろまわしげり）	⇨⇨Ⓚ	最大タメ時の硬化差を変更。
紅染突き（こうせんづき）	⇨ⓀⓅ（最大タメ）	硬化差を変更。
中段回し蹴り（ちゅうだんまわしげり）	⬂Ⓚ	硬化差を変更。
掛け蹴り（かけげり）	⬃Ⓚ	ヒット効果を変更。
紅陰玄翁落とし（こういんげんのうおとし）	⬃ⓀⓅ（タメ）	硬化差を変更。
貫手刺し（ぬきてさし）	⇨Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。ダメージを25→22に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
上段後ろ回し蹴り（じょうだんうしろまわしげり）	Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
紅蓮炎獄蹴り（ぐれんえんごくげり）	⇨Ⓚ＋Ⓖ（最大タメ）	硬化差を変更。
紅雲二段膝蹴り（こううんにだんひざげり）	⬃Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。2発目のダメージを12→15に変更。攻撃判定を変更。
月紅衝拳（げつくしょうけん）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを15→20に変更。ヒット効果を変更。
水虎撃槌（すいこげきつい）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（ガード時）ⓀⓅ	ヒット効果を変更。
土磔拝我（どたくはいが）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（ガード時）ⓀⓅⓅⓀⓅ	ヒット効果を変更。
三角跳び蹴り（さんかくとびげり）	（壁正面）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
鬼神破弾蹴（きしんはだんしゅう）	（敵壁背後）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを65→70に変更。
後電光三段撃（うしろでんこうさんだんげき）	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
三日月手刀～膝蹴り（みかづきしゅとう～ひざげり）	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
三日月手刀～膝蹴り（みかづきしゅとう～ひざげり）	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ（対鷹嵐専用）	技後の展開を変更。
咎人裁き（とがびとさばき）	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを45→50に変更。
纏い受け（まというけ）	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	⬂or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで出せないように。
落月旋蹴（らくげつせんしゅう）	（仰向け頭・横転）⬇ⓀⓀⓀ	ヒット効果を変更。

鷹嵐

"かゆいところに手が届く"微強化がうれしい。今までの闘い方をベースにしつつ、強化点を活かしていこう。

〔⇦ⓅⓅⓅ〕は2～3発目のつなぎが早くなり、大バウンド後の〔⇨ⓀⓅⓅ〕の代わりなど、コンボに組み込みやすくなった。〔⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ〕は空中ヒット時に小バウンドを誘発。従来の〔⇦⬃Ⓟ〕の2発目の代わりに活用できる。〔⇦Ⓟ＋ⓀⓅ〕は硬化カウンター時でもヒット確認後につなげられるようになったので、不利時の暴れ技としてや、相手の上段技をしゃがんでかわした後などの反撃技としても、手堅く使える。〔⬂⬂Ⓟ＋Ⓚ〕は、空中コンボ時の浮かせ直しが高くなった。〔Ⓚ＋ⒼⓅ〕はヒット後の状況がよくなり、〔⬂ⓅⓅ〕で拾いやすくなっている。

鷹嵐・変更点

技名	コマンド	変更点
翻打肩当て（ほんだかたあて）	⇦ⓅⓅⓅ	シフトタイミングを変更。
翻打頭突き（ほんだずつき）	⇦ⓅⓅ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。
髷龍（まげりゅう）	⇦⇨Ⓟ	技後の展開を変更。
素首落とし（そくびおとし）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	ヒット効果を変更。
霜払い（しもばらい）	⬃Ⓟ	ダメージを10→12に変更。
天破り（てんやぶり）	⇦Ⓟ＋ⓀⓅ	硬化カウンターヒット時、連続ヒットするように。
閻魔乱し（えんまみだし）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。
羆爪（ひぐまづめ）	⬇⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。
勝ち上げ（かちあげ）	⬂⬂Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。
雷太鼓挟み打ち（かみなりだいこはさみうち）	Ⓚ＋ⒼⓅ	技後の展開を変更。
迎え四股（むかえしこ）	⬁or⬀Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定を特殊下段→下段に変更。
阿形叩き（あぎょうだたき）	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（成功時）	派生技をヒットしやすく。
岩石ぶちかまし（がんせきぶちかまし）	（走り中）➡Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。
立ち合いぶちかまし（たちあいぶちかまし）	立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを30→35に変更。
吽形叩き（うんぎょうだたき）	（敵背後）⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（成功時）	派生技をヒットしやすく。
鯖折り（さばおり）	Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
喉輪吊り（のどわづり）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
合掌捻り（がっしょうひねり）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを75→80に変更。
浴びせ鉄砲（あびせてっぽう）	（敵壁背後）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
乱れ鉄砲（みだれてっぽう）	（敵壁背後）⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを80→85に変更。酔い覚ましを0→3に変更。
吊り落とし（つりおとし）	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
吊り投げ（つりなげ）	（敵後ろ向き）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
掴み投げ（つかみなげ）	（敵しゃがみ）⬃Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
吊り運び（つりはこび）	（敵しゃがみ）⬂Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
吊り落とし（つりおとし）	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
櫓投げ（やぐらなげ）	（もろ差し中）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。

結城 晶

細かい変更はあるものの、基本的な戦術はほぼ変わらず。圧倒的な破壊力とガードの崩しやすさは、並ぶ者無し!?

ワンコマンドの〔⬂Ⓟ〕は、ガード時は相手のヒザクラス、ノーマルヒット時は肘クラスの技に割り込めなかった。その分カウンター時の半回転技が強力な選択肢だったが、立ちⓅクラスの技に負けてしまうように。

〔⇩Ⓚ＋ⒼⓅ〕は浮かせ直しが高くなり、コンボパーツに重宝する。アキラの強さを支えるガード外し、〔⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕が中段、ダメージ1になり、ノーマルヒット時のケズリ能力が落ちたものの、中段になったことでガード外し時の確認がしやすくなり、以前とほぼ変わらず使える。

アキラ・変更点

技名	コマンド	変更点
八門開打（はちもんかいだ）	ⓅⓅ	連続ガードにならないように。
劈鐘（へきしょう）	⇦⬂Ⓟ	硬化差を変更。
七星歩（しちせいほ）	⇦⬂Ⓟ⬃or⬀	シフトタイミングを変更。入力受付タイミングを変更。
推窓（すいそう）	⇦⬂Ⓟ⇩or⬂Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを10→20に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
腋掌（えきしょう）	⬂Ⓟ	硬化差を変更。
鷂子栽肩（ようしさいけん）	Ⓚ＋ⒼⓅ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
提膝弾腿（ていしつだんたい）	Ⓚ＋Ⓖ（1フレームでⒼ離す）	ヒット効果を変更。技後の展開を変更。
撃歩翻胯（げきほほんこ）	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定を特殊中段→中段に変更。投げられない時間を調整。ヒット効果を変更。ダメージを5→1に変更。
開胯（かいこ）	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
斧刃脚（ふじんきゃく）	⇩Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
二郎担山（じろうたんざん）	⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（ガード時）⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ⇩⬂⇨or⇩⬂⇦Ⓟ⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを35→40に変更。
提籠換歩（ていろうかんぽ）	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（ヒット時）Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖなど	技後の展開を変更。
飄沙腿（ひょうさたい）	提籠換歩中Ⓚ	ヒット効果を変更。投げられない時間を調整。
壁躍腿（へきやくたい）	（壁正面）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
抱虎帰山（ほうこきざん）	Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
鷂子穿林（ようしせんりん）	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを20→15に変更。
進歩里胯（しんぽりこ）	⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
纏崩千斤墜（てんほうせんきんつい）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
大浙江（だいせっこう）	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ（対鷹嵐専用）	技後の展開を変更。

ジャッキー・ブライアント

Ver.Aのジャッキーは、使いやすさそのままに、火力向上が目立つ。システム変更により、コンボダメージが大幅に上昇したぞ。

威力アップの恩恵を主に受けたのが〔⬃Ⓚ〕と〔Ⓚ＋ⒼⓀ〕の二つ。特に〔⬃Ⓚ〕は50と単発打撃の中では破格の威力を誇るため、コンボの締めに使っても大きなダメージが見込めるぞ。発生が14フレームと早いため、確定反撃でも最大ダメージとなる。

〔Ⓚ＋ⒼⓀ〕はダメージアップにより壁際での利用価値が向上。ヒット時に壁もたれを誘発するため、コンボを含めた威力を考慮すると、ガード崩しとしての運用が可能となる。

〔Ⓟ⇦Ⓚ〕は2発目しゃがみヒット時によろけを誘発するようになったが、回復された際の有利フレームは減少。〔(走り中)➡Ⓚ＋Ⓖ〕と〔スライドシャッフル中⬂⬂Ⓚ＋Ⓖ〕はともにガード時6フレーム有利となり、直接二択を仕掛けられるようになった。

技名	コマンド	変更点
コンボスマッシュバックナックルスピン	ⓅⓅ、ⓅⓅⓀ	技後の展開を変更
ダブルパンチスラッシュキック	ⓅⓅⓀ	技後の展開を変更。
パンチサイドキック	Ⓟ、Ⓚ	ヒット効果を変更。
ミドルバックナックルスピン	⇨ⓅⓅⓀ	技後の展開を変更。
スピニングバックナックルロースラッシュ	⬃Ⓟ Ⓚ	ヒット効果を変更。連続ヒットするように
スマッシュストレートジャブ	⬂ⓅⓅ	技後の展開を変更。
スラントバックナックル	⬀Ⓟ	技後の展開を変更。
レイジキック	⬀ⓅⓀ	硬化差を変更。
フォワードキック	➡Ⓚ	攻撃判定を変更。
スタンディングニーキック	⇦Ⓚ	硬化差を変更。
スピニングキックターン	⬃⬃Ⓚ	ヒット効果を変更。
スピンキックコンビネーション	⬂ⓀⓅⓀ	技後の展開を変更。
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	ダメージを38→50に変更。
ビートスピンキック	Ⓟ＋ⓀⓀ	技後の展開を変更。
チョッピングブロー	⇩Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。
ボディブロー	⬂Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。
レイジオブドラゴン	⬀Ⓟ＋Ⓚ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ＋ⒼⓀ	ダメージを20→24に変更。
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	ダメージを25→32に変更。
スイッチスピンキック	Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ	技後の展開を変更。
ファイヤーダーツ	(走り中)➡Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。
スライドシャッフル	⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
グワチョイ	スライドシャッフル中Ⓟ	硬化差を変更。ダメージを15→20に変更。
ステップインロークラッシュ	スライドシャッフル中⇩Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
バックスピンキック	スライドシャッフル中Ⓚ＋Ⓖ	ダメージを30→35に変更。
ダッキング～ファイヤーダーツ	スライドシャッフル中⬂⬂Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。
レイジキック	(敵背後)⇩ⓅⓀ	硬化差を変更。
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	技後の展開を変更。
スライドシャッフル	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
ニーストライク	⬁⬁Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。

サラ・ブライアント

硬化差の変更が少ないので、戦術に大きな変化は無い。使いやすさが向上した〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕を要所に組み込み、立ち回りを向上させよう。

〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕は最大ディレイで派生技につなげても連続ヒットするようになった。また、レバーを⇩に入れたままで出せるようになり、下段攻撃ガード後や上段攻撃をしゃがんだときの反撃技として使いやすくなっている。〔⬂ⓅⓀ〕はノーマルヒット時の有利が1フレーム減少。側面ヒット後の〔フラミンゴ中⬂Ⓟ〕への連係が立ちガード可能になったので、〔フラミンゴ中Ⓟ〕や〔フラミンゴ中Ⓚ〕で代用しよう。〔⬀Ⓚ＋ⒼⓀ〕はノーマル＆カウンターヒット後の有利が1フレーム増えた。また、初段の空中ヒット時の浮きが高くなっている。〔ⓅⓅⓅ⇩or⇦Ⓚ〕は空中ヒット後に追撃を決めることができなくなった。

技名	コマンド	変更点
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⬃ or ⬁Ⓚ	攻撃判定を変更。技後の展開を変更
エルボーサイドチョップ	⇨ⓅⓅ	フォワードスライドへのシフトタイミングを変更。
スナップサイドチョップ	⬃Ⓟ	攻撃判定を変更。
セットアップコンビネーション	⬂ⓅⓀ	硬化差を変更。
ハイキックストレート	ⓀⓅ	ディレイ入力の受付時間を変更。
クイックニーストレート	⇨ⓀⓅ	ディレイ入力の受付時間を変更。
ウィンドナックル	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	フォワードスライドへのシフトタイミングを変更。
サーペントトーキック	⇩Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。⇩に入れたままⓅ＋Ⓚで出せるように。
サーペントスマッシュキャノン	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	ディレイ入力の受付時間を変更。ヒット効果を変更。
リバースハイキック	Ⓚ＋ⒼⓀ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖでステップへ移行できるように。
キラービーアサルト	⬃⇨Ⓚ＋Ⓖ（空中ヒット時）	ダメージを20→25に変更
ヴァルキリーロー	⬀Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
ヴァルキリーソード	⬃Ⓚ＋ⒼⓀ	硬化差を変更。
ラウンドキック	⇧Ⓚ＋Ⓖ	相手の技をかわしやすく。
バッカーシフトコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀⓀ	ディレイ入力の受付時間を変更。ヒット効果を変更。
スイッチロー＆ハイコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀ⇩ⓀⓀ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖでステップへ移行できるように。
クイックニー＆ドラゴンキック	フラミンゴ中⇨ⓀⓀ	シフトタイミングを変更。
スイッチロー＆ハイ	フラミンゴ中⬀ⓀⓀ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖでステップへ移行できるように。
サマーソルトキック	フラミンゴ中⇩or⇧Ⓚ	攻撃判定を変更
フォワードジャブ	フォワードスライド中Ⓟ	ヒット効果を変更。
フォワードコンボサマーソルトキック	フォワードスライド中ⓅⓅⓀ	ダメージを25→32に変更
リーブロースピンキック	(下降中)Ⓚ	ヒット効果を変更。
ターンサーペントトーキック	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。
サーペントスマッシュキャノン	(敵背後)Ⓟ＋ⓀⓀ	ディレイ入力の受付時間を変更。
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
レクイエム	⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを35→48に変更。技後の展開を変更。

ラウ・チェン

〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕特殊中段化や〔ⓅⓅⓅ〕のガードorヒット時に投げ確定など、痛い変更が目立つ。今回は技後の状況が大きく変化した場面を解説。

〔Ⓚ＋Ⓖ〕は上段攻撃になったがガード時のスキが減少。〔虎形中⬂Ⓟ〕で16フレーム以降の技に発生勝ちでき、側面ガード時は〔虎形中Ⓟ＋Ⓚ〕でしゃがみⓅをつぶせる。なお側面ノーマルヒット時は〔虎形中⬂Ⓟ〕がつながらない。〔虎形中⇨Ⓟ＋Ⓚ〕はヒット時吹き飛びダウンに。ガード時は〔⇦⇨Ⓟ〕での追撃を基本に、壁際では〔⇦Ⓚ〕や〔立ち途中Ⓚ〕からの壁コンボを狙おう。〔⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓖ〕後はよろけなくなったので確定の〔⇨ⓅⓅ〕が手堅い。〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕はカウンターで〔⇦⇨Ⓟ〕がつながる。

技名	コマンド	変更点
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	硬化差を変更。
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	硬化差を変更。
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬃or⬁Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
連環掌(れんかんしょう)	⬂ⓅⓅⓅ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⬂ⓅⓅⓅⓀ	硬化差を変更。
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⬂ⓅⓅⓅ⇩or⇦Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
伏虎献爪(ふっこけんそう)	⬃Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
虎燕下槍連掌(こえんかそうれんしょう)	⇩ⓀⓅ	酔い覚ましを0→2に変更。側面、背面ヒット時、連続ヒットしないように。
双虎旋爪(そうこせんそう)	⬃⬃Ⓟ＋Ⓚ	攻撃判定を変更。
左虎爪掌(さこそうしょう)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	攻撃判定を中段→特殊中段に変更。
裏旋爪(りせんそう)	⇦⬃Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。ダメージを20→21に変更。ヒット効果を変更。
旋風牙～虎形(せんぷうが～こけい)	Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。攻撃判定を特殊上段→上段に変更。
虎燕旋子(こえんせんし)	⬃⬃Ⓚ＋Ⓖ	2発目のダメージを15→10に変更。
原地旋風脚(げんちせんぷうきゃく)	⇧Ⓚ＋Ⓖ	相手の技をかわしやすく。
虎燕二起(こえんにき)	⬁Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。
迎面探爪(げいめんたんそう)	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
虎形(こけい)	Ⓚ＋Ⓖ後の構えなど	技後の展開を変更
老虎献爪(ろうこけんそう)	虎形中⬂Ⓟ	技後の展開を変更。
虎爪撃掌(こそうげきしょう)	虎形中⇨Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを10→20に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ＋Ⓖ（対鷹嵐専用）	技後の展開を変更
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを10→5に変更。技後の展開を変更。投げられない時間を調整。

パイ・チェン

大きな変更点は無いが、システムの変化によってしゃがみ投げの期待値が大幅に低下した。しゃがみガード対策を練り直す必要がある。

〔⇦or⬀Ⓟ＋Ⓚ〕の当て身成立後はよろけが無くなり、どの技に対しても〔⇩ⓀⓀ〕での追撃が確定するように。〔⬇⇦Ⓟ〕は発生が1フレーム遅くなったが、ノーマルで6＆カウンターで9フレーム有利と大幅に強化。〔⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕はガード時に距離が離れない。〔⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ〕のヒット後は〔⇩ⓀⓀ〕での追撃が安定するように。〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〕後は〔立ち途中Ⓟ＋Ⓚ〕などがガード可能になったので注意。

パイ・変更点

技名	コマンド	変更点
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ or Ⓚ	ヒット効果を変更
燕青雷撃拳(えんせいらいげきけん)	⬇⇦Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
虎弾腿(こうだんたい)	(立ち途中)Ⓚ	ダメージを30→27に変更
弾膝(だんしつ)	⇨Ⓚ	攻撃判定を中段→特殊中段に変更。
燕背転(しえんはいてん)	ⓀⓅ or Ⓚ	ヒット効果を変更
連環双花掌(れんかんそうかしょう)	⇧ⓀⓅⓅ	硬化差を変更。
連環馬歩中拳(れんかんまほちゅうけん)	Ⓟ＋ⓀⓅ	ヒット効果を変更
射身靠(しゃしんこう)	⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを25→30に変更。
転身括面腿背身(てんしかつめんたいはいしん)	Ⓟ＋ⓀⓀ	ディレイ入力の受付時間を変更
連環転身十字掌(れんかんてんしんじゅうじしょう)	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓅ	ダメージを20→23に変更
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定を変更
迷蹤歩流水掌打(めいしょうほりゅうすいしょうだ)	迷蹤歩中Ⓟ	硬化差を変更。
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更
翻身背折靠(ほんしんはいせつこう)	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
旋風燕華(せんぷうえんか)	Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚ましを1→2に変更
旋風燕華(せんぷうえんか)	⇨⇦⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖ(対鷹嵐専用)	技後の展開を変更。
燕掛塔(せいえんかとう)	⬇Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを10→20に変更
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚ましを0→2に変更。
燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
飛燕転身昇脚(ひえんてんしんしょうきゃく)	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
風輪翔(えんふうりんしょう)	(敵しゃがみ)Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
手・双掌破(うんしゅ・そうしょうは)	or Ⓟ＋Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身成功時のモーションを左右統一。技後の展開を変更
旋風掃脚(せんぷうそうきゃく)ほか	⇦or⬃Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。
流水劈拳(りゅうすいへきけん)ほか	Ⓟ＋Ⓚ(対・右ドル)	技後の展開を変更

ウルフ・ホークフィールド

ジャンプからの中下段による二択が若干マイルドになった。また、各種投げ後の追い打ちがほぼ狙えなくなっているので注意したい。

〔ジャンプ下降中Ⓚ〕はガード時のスキが18フレームに増え、ノーマルヒット時はダウンからよろけに変更。よろけ時は回復されるとウルフ側が不利になるので注意。また、〔⇨⇩Ⓚ〕のよろけ後も変化。こちらは標準的な回復速度では有利だが、ミドルキッククラスの技は割り込まれやすく、立ち投げへの連係もしゃがまれやすい。〔⬀Ⓚ＋Ⓖ〕はダメージが20に減った。つぶされた場合に中カウンター扱いになるため投げ読みの暴れ技としての有用性が増した。

ダメージの上昇した〔(敵頭崩れ時)最速入力⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ〕につなげば硬化カウンターで95の体力を奪える。〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕は発生が1フレーム早くなった。〔⇦⇨Ⓟ〕は側面ヒット時に立ちⓅで拾えなくなっている。

ウルフ・変更点

技名	コマンド	変更点
ドラゴンフィッシュブロー	ⓅⓅ	技後の展開を変更
クイックショルダー	⇦⇨Ⓟ	技後の展開を変更。
ローリングエルボー	Ⓟ	ダメージを35→30に変更
ジ・インフィニット	⬀ⓅⓅ(カウンターヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ノト	Ⓚ	攻撃判定を変更
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	技後の展開を変更。
ワンハンドリバースハンマー	Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更
バウンディングエルボー	⇦Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
ローリングソバット	Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定を変更
ヘビィトーキック～スタンドネッククラッチ	⇦Ⓚ＋Ⓖ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	投げの成立間合いを広く。
トーキックスタナー	(敵後ろ向き)Ⓚ＋Ⓖ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
ヘビィミドルキック	⇧Ⓚ＋Ⓖ	⇧入れたままⓀ＋Ⓖで出せるように。
ケンカキック	Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ダメージを25→20に変更。ヒット効果を変更。攻撃判定を特殊上段→上段に変更
ビッグブリッジハンマー	デッドリームーブ中⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ロードロップキック	(下降中)Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。特殊上段の技をかわせないように。
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン)Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
アンクルロックほか	(敵ダウン)⇧Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
スパインバスター	Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
F5	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚ましを0→2に変更。
バーニングハンマー	or Ⓟ＋Ⓖ	技の成立条件を変更
ダイヤモンドカッター	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
キャッチ	Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
ショットガンチョップ	(敵壁背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
アバランシュDDT	(敵ハーフ壁背後)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
シャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ハンギングドライバー	(敵後ろ向き) or Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを100→120に変更。技後の展開を変更
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを45→55に変更。技後の展開を変更。
変形エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)最速入力 Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを55→70に変更。技後の展開を変更。
リバースエメラルドフロウジョン	(敵後ろ向き頭崩れ)⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを55→65に変更。技後の展開を変更。
DD5	(敵後ろ向き頭崩れ)最速入力 Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを65→80に変更。技後の展開を変更。
タイガーフロウジョン	(敵しゃがみ)⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
ブレイジング・ソード	(敵横しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
シャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
キャッチ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ後など	技後の展開を変更。
プッシュ	(キャッチ中)Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
スウィングスルー	(キャッチ中)⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
プッシュ	(チェンジ中)Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
カーフブランディング	(チェンジ中)⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
デンジャラスバックドロップ	(チェンジ中)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更
ドラゴンスクリュー	(スタンドレッグクラッチ中)Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを60→55に変更。
シャイニングウィザード	⇩Ⓟ＋Ⓚ(成功時)Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを45→55に変更

ジェフリー・マクワイルド

主要技の硬直差やダメージが上方調整され大幅に強化。〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕や〔⬀Ⓟ＋Ⓚ〕は派生へのつなぎが早くなったので、要所で活用したい。

〔⇩Ⓚ(ヒット時)⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ〕は〔⇩Ⓚ〕カウンター時の確定フレームが2に増えた。〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕はノーマルヒット時の有利が4フレームになり、バックダッシュへのヒット時に尻もちを誘発する。〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕はガード時のスキが減少し、ダメージが25に上昇。側面ノーマルヒットで立ちⓅがガード不能、側面カウンターヒットで〔ⓅⓅⓅ〕がつながるので、成功避け後に有効。〔⇦Ⓟ〕はカウンター＆しゃがみヒット時の有利が5フレームに。〔Ⓟ＋Ⓚ〕と〔⬇⇧Ⓟ〕はノーマルヒットから〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕への派生が連続ヒット。また、〔Ⓟ＋Ⓚ〕はヒット時の有利が増え、カウンターヒット後は〔⬀Ⓚ＋Ⓖ〕でしゃがみⓅをつぶせる。〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕は持続が6フレームに増加。〔ⓀⓅⓅ〕はガード時3フレーム有利に。〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は空中ヒット時の浮きが高くなった。

ジェフリー・変更点

技名	コマンド	変更点
ダブルナックル～アッパー	ⓅⓅⓅ	ダメージを18→20に変更。技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
ストレートナックル～ボディブロー	Ⓟ⇦Ⓟ	硬化差を変更。スレットスタンス移行時の硬化差を変更。
エルボーバット	Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更
エルボーハンマー	⇨ⓅⓅ	シフトタイミングを変更。技後の展開を変更。
ヘビィバックナックル	Ⓟ	ヒット効果を変更。スレットスタンス移行時の硬化差を変更
バーティカルアッパー	⬇⇧Ⓟ	シフトタイミングを変更。スレットスタンス移行時の硬化差を変更。
ダブルアッパー	ⓅⓅ	硬化カウンターヒット時、連続ヒットするように。
ハンマースライド	⬀Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
グリズリーハンマー	ⓅⓅ	シフトタイミングを変更。ディレイ入力の受付時間を変更
スタナーナックル	ⓀⓅ	硬化差を変更。ダメージを10→12に変更。
スタナーヘッドバット	ⓀⓅⓅ	硬化差を変更。
ニーアタック	⇨Ⓚ	攻撃判定を変更。
ーブッシュ	Ⓚ	攻撃判定を変更
トーキック	⇩Ⓚ	投げられない時間を調整。
トーキックスプラッシュマウンテン	Ⓚ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを70→80に変更。技後の展開を変更。投げが成立する時間を変更。
ボディクラッシュ	Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。スレットスタンス移行時の硬化差を変更。
オーバーブローショルダー	Ⓟ＋Ⓚ	攻撃判定の持続フレームを変更
ダイナミックホール	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	連打入力で出せないように。
トーヒートヘッドバット	Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。ヒット効果を変更
フルスイングダブルハンマー	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
サンダリットボディアッパー	Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更
アローナックル	⬀Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。相手にガードさせた後にⒼ入力した場合、派生技が出ないように。
ソウアッパー	Ⓟ＋Ⓚ(ガード時)Ⓟ	技後の展開を変更。
リーフローキック	⬀Ⓟ＋Ⓚ(ガード時)Ⓚ	ダメージを25→40に変更。
シャークバイトタックル	Ⓟ＋Ⓚ(ガード時)Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを45→60に変更
ドロップアンカー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ダメージを22→25に変更。技後の展開を変更。
スクープキック	Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更
スレットスタンス	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。
ギャザーブロー	スレットスタンス中Ⓟ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。入力受付時間を変更
キャッチブロー	スレットスタンス中⇨Ⓟ	入力受付時間を変更。
フロントキック	スレットスタンス中Ⓚ	入力受付時間を変更
マクワイエ	スレットスタンス中Ⓚ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	壁にヒットした時の展開を変更。
スピアストレート	スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓚ	入力受付時間を変更
アフィクションウエイブ	スレットスタンス中Ⓚ＋Ⓖ	入力受付時間を変更。
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
ダブルヘッドバット	⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを15→25に変更
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
バックスロー	Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整
フロントバックブリーカー	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを60→65に変更。
チョークスイーパースイング	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	受け身を取られないように
アイアンクロー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
マンカンシーリフト	(敵しゃがみ)⇦Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。酔い覚ましを0→1に変更。
バックブリーカー	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
クラッシュダウンスラムほか	(敵空中ダウン)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更

影丸

変更点は少なく、戦術にはほとんど変化無い。側面での〔十文字中ⓅⓀ〕からの攻めを再構築すれば、十分に闘っていけるはずだ。

〔⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ〕は下方向への判定が若干弱くなりダウン状態などを拾えなくなった。代わりに派生技が当たりやすくなり、パイやシュンなどにも安定して決まる。〔十文字中ⓅⓀⓀ〕は初段側面ヒット時につながらなくなった。〔十文字中ⓅⓀ〕から〔⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕や〔⇧Ⓚ〕などで攻めていこう。〔十文字中Ⓚ〕はガード時の不利が2フレームに減少。〔疾風陣中Ⓟ＋Ⓚ〕はガード外しに変化。ガード後は〔⇨⇩⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ（ヒット時）Ⓚ〕での追撃を基本に、壁際では〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕や〔⇨ⓅⓀ〕などで壁コンボを狙おう。

カゲ・変更点

技名	コマンド	変更点
散弾風神脚(さんたんふうしんきゃく)	ⓅⓅⓅ or ⇩Ⓚ	ヒット効果を変更。
浮刃脚(ふじんきゃく)	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定を変更。ヒット効果を変更。
円月蹴り(えんげつげり)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	相手の技をかわしやすく。
十文字葉重ね(じゅうもんじはがさね)	葉隠流・陽・十文字構え中ⓅⓀ	硬化差を変更。側面ガード時、連続ガードにならないように。
葉隠流・陰・鎌鼬(はがくれりゅう・いん・かまいたち)	葉隠流・陽・十文字構え中ⓅⓀⓀ	ダメージを21→23に変更。技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。側面ヒット時、連続ヒットしないように
水月蹴り(すいげつげり)	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓚ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。
葉隠流・陽・飛猿(はがくれりゅう・よう・ひえん)	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ	相手の技をかわしやすく。
狐火(きつねび)	葉隠流・陽・十文字走り中➡ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	技後の展開を変更。
狐火(きつねび)	(敵背後)葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	技後の展開を変更。
葉隠流・陰・龍刃(はがくれりゅう・いん・りゅうじん)	葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを22→20に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
狐火(きつねび)	疾風陣身躱し(前)中➡ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	技後の展開を変更。
狐火(きつねび)	(敵背後)葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	技後の展開を変更。
狐火(きつねび)	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	技後の展開を変更。
開門後推(かいもんこうすい)	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。
戻掛蹴(ぼうけしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
太刀(たいとう)	Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
順逆自在(じゅんぎゃくじさい)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
浮霞(ふがすみ)	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
拝み壁登り(おがみかべのぼり)	(敵フル壁背後)⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
拝み渡り(おがみわたり)	(敵ハーフ壁背後)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵右)⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵左)⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ(対鳳嵐専用)	技後の展開を変更。
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵後ろ向き)⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
裏卍巻擂り蹴り(うらだつまきすりげり)	仰向け頭・横転中⬇ⓀⓀⓀ	ヒット効果を変更

舜帝

パワーダウン要素は多いが、強化された技もある。ダメージが減少した技は、壁コンボにつなげられる飲酒数が変わっているので注意。

〔(酒6以上)⇩⇧⇨Ⓟ〕は特殊中段に戻り、しゃがみヒット時は2フレーム不利に。代わりに、派生の〔(酒8以上)⇩⇧⇨ⓅⓅ〕ノーマル&カウンター時の有利が5&8フレームと大幅に向上した。〔⇧ⓀⓀ〕はダウンへの移行が遅くなり、ガード時に反撃されやすくなった。〔ⓅⓅⓅⓀ〕、〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕、〔(酒8以上)⇦⇧Ⓟ＋ⓀⓅ〕はガード時に距離が離れなくなった。〔Ⓚ＋Ⓖ〕はカウンター時の有利が6フレームに減少。また、出始めが下段攻撃につぶされやすくなっている。〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕はヒット時の飲酒後の硬直時間が増加。〔⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ〕はダメージが減少し、ガード時の不利が7フレームに増加。変わりに〔⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ〕のノーマル&カウンター時の有利が5&9フレームに増えたので、うまく使い分けたい。〔横寝中Ⓚ＋Ⓖ〕はガード時に距離が離れなくなり、攻めやすくなった。〔⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ〕は飲酒数が4杯に増えたが、ジャスト受け身時の威力が35と低くなった。

シュン・変更点

技名	コマンド	変更点
連環跳撃(れんかんちょうげき)	ⓅⓅⓅⓀ	ヒット効果を変更
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	(酒6以上)ⓅⓅⓀⓀ	ダメージを19→17に変更。Ⓖでダウンに移行したときの、シフトタイミングを変更。
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	(酒6以上)⇩⇧⇨Ⓟ	攻撃判定を中段→特殊中段に変更。
挑腕栽手(ちょうわんさいしゅ)	(酒8以上)⇩⇧⇨ⓅⓅ	硬化差を変更。
仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⇩Ⓟ	相手の技をかわしにくく
背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⇧ⓅⓀ	ディレイ入力の受付時間を変更。
側端仙蹴(そくたんせんしゅう)	⇦Ⓚ	ダメージを21→19に変更。ヒット効果を変更。
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	ダメージを21→24に変更。
高挙勧酒(こうてきかんしゅ)	(酒6以上)⇩⇦⇦ⓀⓅ	ダメージを10→12に変更。
秀女引針(しゅうじょいんしん)	(酒6以上)⇩⇦⇨ⓀⓅⓅ	硬化差を変更。ダメージを20→18に変更。
後蹴連腿(こうしゅうれんたい)	⇩ⓀⓀ	ダメージを19→17に変更。Ⓖでダウンに移行したときの、シフトタイミングを変更。
転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	(酒8以上)⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。
反刺叉撃(はんしさいげき)	(酒8以上)⇦⇧Ⓟ＋ⓀⓅ	硬化差を変更。ダメージを19→18に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
撃山旋肘(げきざんせんちゅう)	⇧Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。避け方向を変更。
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。相手の技をかわしにくく。
倒脚(とうきゃく)	⇨Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。攻撃判定を変更。ヒット効果を変更。
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	(酒1以上)⇩Ⓚ＋Ⓖ	ダメージを12→10に変更。
連前旋掃腿(れんぜんせんそうたい)	(酒6以上)⇩Ⓚ＋ⒼⓀ	ダメージを13→10に変更。
旋子(せんし)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ダメージを24→30に変更。攻撃判定を変更。
向側後避払手(こうそくこうひふっしゅ)	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	硬化差を変更。ダメージを17→18に変更。技後の展開を変更。
向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	硬化差を変更。ダメージを25→20に変更。
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ	ヒット効果を変更。
朝天頓(ちょうてんとう)	座盤跌中Ⓟ	ヒット効果を変更。
翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)	転倒立中Ⓟ＋Ⓖ	攻撃判定の発生フレームを変更。
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)	横寝中ⓀⓅ	ヒット効果を変更。
涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)	(酒10以上)横寝中ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	Ⓖでダウンに移行したときの、シフトタイミングを変更。
横寝烏龍絞柱(おうしんうりゅうこうちゅう)	横寝中Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
滚身叉撃(こんしさいげき)	(酒8以上)横寝中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	硬化差を変更。ダメージを19→18に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
鯉魚反刺(りぎょはんし)	(敵背後)横寝中Ⓟ	ヒット効果を変更。
纏倒栽腿(てんとうさいたい)	(敵背後)横寝中⇩Ⓚ	ヒット効果を変更。
横寝倒烏龍絞柱(おうしんとううりゅうこうちゅう)	(敵背後)横寝中Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
蛟龍昇天(こうりゅうしょうてん)	(敵背後)横寝中Ⓟ＋Ⓖ	投げ間合いを狭く。
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	張果老中Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
滚身叉撃(こんしさいげき)	(酒8以上)張果老中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	硬化差を変更。ダメージを19→18に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
国舅騰跌(こくきゅうとうてつ)	曹国舅中Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
国舅翻打〜国舅撩陰(こくきゅうほんだ〜こくきゅうりょういん)	(敵背後)曹国舅中Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを45→40に変更、飲酒数4→2に。
転身繰胯(てんしんそうこ)	⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
纏身仰飲僧推門(てんしんぎょういんそうすいもん)	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを50→40に変更。飲酒数2→4に。ジャスト受け身しやすく。
連撃転身横掃手(れんげきてんしんおうそうしゅ)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
転身繰鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	(酒6以上)⇨⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを15→10に変更。投げられない時間を調整
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	(敵フル壁背後)⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを65→70に変更。技後の展開を変更。飲酒数5→6に。
酔蟒翻身(すいぼうほんしん)	(敵ハーフ壁背後)⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを65→70に変更。技後の展開を変更。
権鐘離(かんしょうり)	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。飲酒数4→6に。

リオン・ラファール

基本性能はそのままに、細かい調整を受けたリオン。大きなマイナス点は無いので、前作とほぼ同じ感覚で使っていけるぞ。

〔⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ中Ⓟ＋Ⓚ〕はヒットした場合には追撃ができないが、ガードさせれば〔⇦⇨Ⓚ〕が確定するように。〔⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ〕はヒット時4フレーム有利となったため、背向けからの二択を仕掛けられる。〔Zk〕は判定が変わり、2発目が空振らなくなった。

〔⇧Ⓚ〕は側面カウンターヒット時に崩れなくなったが、続くⓅが側面から確定するため決して弱くはない。

リオン・変更点

技名	コマンド	変更点
勾手連捶(こうしゅれんすい)	ⓅⓅ	ディレイ入力の受付時間を変更。
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	硬化カウンター時、連続ヒットしないように。
二陰陽(にいんよう)	⇩ⓅⓅ	ヒット効果を変更。
騰撃捶(とうげきすい)	⇧Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⇧ⓅⓅ	技後の展開を変更。
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⇩Ⓟ	ヒット効果を変更。
連旋腿(れんせんたい)	ⓀⓀ	連続ガードにならないように。
弾腿(だんたい)	⇧Ⓚ	ヒット効果を変更。
穿弓腿(せんきゅうたい)	⇧Ⓚ	1発目カウンターヒット時の2発目の攻撃判定を下段→上段に変更。
旋風腿(せんぷうたい)	⇩Ⓚ	相手の技をかわしやすく。
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	相手の技をかわしにくく。
前掃転身脚(ぜんそうてんしんきゃく)	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。攻撃終了時、立ち状態になるように。
後掃腿(こうそうたい)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	相手の技をかわしにくく。
斧刃腿(ふじんたい)	⇧Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。技後の展開を変更。攻撃判定を変更。
黏肘(ねんちゅう)	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	ヒット効果を変更。
螳螂出洞(とうろうしゅつどう)	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	硬化差を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。連続ガードにならないように。
転身仆腿双刁手(てんしんぼくたいそうちょうしゅ)	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ	ヒット効果を変更。
寒鶏補心掌(かんけいほしんしょう)	螳螂双封中Ⓟ＋Ⓚ	ダメージを10→20に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
流星赶月(りゅうせいかんげつ)	螳螂低捕蝉中ⓅⓅⓀⓅ	攻撃判定を変更。ヒット効果を変更。
背身錯捶(はいしんさくすい)	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。ダメージを14→20に変更。
垂翔後脚(すいしょうこうきゃく)	(壁正面)⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ヒット効果を変更。
擺下尖転(はいかせんてん)	⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
十字乱截跳飛腿(じゅうじらんせつちょうひたい)	(敵ハーフ壁背後)⇦Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更

梅小路 葵

主要技に硬直差の変わっているものが多いので、しっかりとチェック。また、〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕からの背後投げがつながらないことにも注意。

〔⇨⇨Ⓟ〕はノーマル&カウンター時の有利が6&9フレームに増えた。側面ノーマルヒット時は立ちⓅがガード不能、カウンター時は〔ⓅⓅⓀ〕や〔⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ〕がつながる。〔⇨⇦Ⓟ〕はさばき成功時のダメージが10上昇し、ガードされても確定の反撃を受けなくなった。〔⇨ⓅⓅ〕は2発目カウンター時の有利が6フレームになり、二択を掛けやすくなっている。〔⬀Ⓟ〕はカウンター時の有利が増え、側面カウンター時に〔⇨ⓅⓅ〕がつながる。

〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕&〔(敵背後)⇩Ⓚ＋Ⓖ〕は、硬化カウンター時の特典が無くなった。〔⇦Ⓟ〕は発生が1フレーム遅くなっている。〔寸止め中Ⓖ押したままⓀ〕はガード時の不利が減少し、しゃがみⓅでヒザクラスの技をつぶせるようになった。同様に〔寸止め中Ⓖ押したままⓅ〕もガード時のスキが減少し、2フレームの不利に。

〔天地陰陽中⇩or⇧Ⓟ〕は全回転から背中側避けの半回転属性に変更されたが、ノーマルヒットから崩れを誘発できるようになった。

アオイ・変更点

技名	コマンド	変更点
連突流旋双掌(れんとつりゅうせんそうしょう)	ⓅⓅ⇩or⇧ⓅⓅ	ダメージを18→21に変更。
旋桜(つむじさくら)	⇨ⓅⓅ	硬化差を変更。
衣車(ころもぐるま)	⇨⇨Ⓟ	硬化差を変更。
辻風(つむじかぜ)	⇨⇦Ⓟ	硬化差を変更。
伊吹颪(いぶきおろし)	⇨⇦Ⓟ(さばき成功時)	ダメージを30→40に変更。
扇舞(おうぎまい)	⇦Ⓟ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
扇舞～太刀風(おうぎまい～たちかぜ)	⬂ⓅⓀ	ヒット効果を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。
天開(てんかい)	⇦⇨Ⓟ(2発目ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
無双破(むそうは)	⬇⬀Ⓟ	ヒット効果を変更。相手の技をかわしやすく。
袖車(そでぐるま)	⬇⬀Ⓟ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ(対鷹嵐専用)	技後の展開を変更。
鳳凰手(ほうおうしゅ)	⬀Ⓟ	硬化差を変更。
流旋(りゅうせん)	⬀or⬂Ⓟ＋Ⓚ	⬀or⬂入れたままⓅ＋Ⓚで出せるように。
流旋双掌(りゅうせんそうしょう)	⬀or⬂Ⓟ＋ⓀⓅ	ダメージを18→21に変更。
草薙(くさなぎ)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。
天地陰陽(てんちいんよう)	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技属性を変更。
流根(りゅうこん)	流胤中Ⓚ	ダメージを18→21に変更。
流燕(りゅうえん)	流華中Ⓟ	投げられない時間を調整。
流扇(りゅうせん)	天地陰陽中⇩or⇧Ⓟ	ダメージを19→20に変更。ヒット効果を変更。避け方向を変更。
橘(たちばな)	寸止め中Ⓖ押したままⓅ	硬化差を変更。ダメージを14→15に変更。ヒット効果を変更。
浮舟(うきふね)	寸止め中Ⓖ押したままⓀ	硬化差を変更。
飛び霞蹴り(とびかすみげり)	(下降中)Ⓚ	ダメージを20→21に変更。
廻り下蹴り(まわりしたげり)	(敵背後)⬇Ⓚ	硬化差を変更。
朧払(おぼろはらい)	(敵背後)Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。攻撃判定を上段→特殊上段に変更。
裏草薙(うらくさなぎ)	(敵背後)⇩Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。
引違い(ひきちがい)	⇨Ⓟ＋Ⓖ(⇦or⇩or⇧で投げ方向変更)	投げられない時間を調整。
半月巴(はんげつは)	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
送り手回し(おくりてまわし)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
木の葉留め(このはどめ)	(敵壁背後)⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
五月雨(さみだれ)	(敵左)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
杉倒し(すぎたおし)	(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
綾手取り(あやてとり)	(敵右しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ(対鷹嵐専用)	技後の展開を変更。
五月雨(さみだれ)	(敵左しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
杉倒し(すぎたおし)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
護り蓑(まもりみの)	Ⓟ＋Ⓚ(仰向け頭ダウン中、対ダウン攻撃)	相手が側面にいるときも当て身が可能に。
鋏送り(はさみおくり)	Ⓟ＋Ⓚ(仰向け足ダウン中、対ダウン攻撃)	相手が側面にいるときも当て身が可能になりました。
流制手(りゅうせいしゅ)	天地陰陽中(対・上中Ⓟ肘)	投げられない時間を調整。
羽朧(はおぼろ)	天地陰陽中(対・上中Ⓚ)	投げられない時間を調整。
半月車(はんげつぐるま)	天地陰陽中(対・ミドル、膝)	投げられない時間を調整。

ベネッサ・ルイス

バージョンアップによる細かい変更点が多いベネッサ。戦術に影響するものは多いので、いち早く適応していこう!

まず最初に、両スタイル共通技に注目していこう。

スタイルチェンジ技の〔⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕はガード時の不利が-2に変更され、非常に使いやすくなった。屈伸を基本に、さばき技や発生の早い技などで攻めを押し付けていこう!

続いて大きな変更点が、両スタイル共通の〔Ⓟ＋Ⓖ〕だ。性能は今まで同じだが、投げ後の展開が変更されたことにより、受け身を取られても微有利で攻めを継続できるようになった。どんどん使っていこう!

次にディフェンシブスタイル中の変更点。まずは〔【D】⇨⇨Ⓟ〕。しゃがみにヒットさせるとよろけを奪えるようになった。〔【D】⇨Ⓚ〕は、ガードされても不利が-5フレームに変更されたので、しゃがみダッシュで屈伸が可能に。〔【D】⬀Ⓟ〕はカウンターヒットで＋6になり、投げと中段の二択を仕掛けられる。

オフェンシブスタイルの大きな変更点は、さまざまな技から派生可能なニーリフト(〔【O】中ⓀⓅⓀ〕など)ディレイ幅が大きくなり、ノーマルヒットでダウンさせることができるようになった。ローフェンスでリングアウトさせることも可能だ。

ベネッサ・変更点

技名	コマンド	変更点
ダッキングボディブロー	【ディフェンシブスタイル(以下、D)】中⇨⇨Ⓟ	ヒット効果を変更。
ダッキングボディスマッシュ	【D】中⇨⇨ⓅⓅ	技後の展開を変更。
カットアッパー	【D】中⬀Ⓟ	硬化差を変更。
スイッチレフトスライサー	【D】中ⓀⓀ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
カットインニーキック	【D】中⇨Ⓚ	硬化差を変更。
スライディングローキック	【D】中⬀Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
スイッチショルダー	【D】中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ダメージを25→24に変更。ヒット効果を変更。
ロングバレルブロウ	【オフェンシブスタイル(以下、O)】中⇨⇨Ⓟ	硬化差を変更。
ショートアッパー	【O】中⬀Ⓟ	硬化差を変更。
スイートレッグスラッシュ	【O】中⬀Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
バンカーバスター	【O】中⬂Ⓟ	攻撃判定の持続フレームを変更。攻撃判定を変更。
ハイキック	【O】中Ⓚ	ヒット効果を変更。
ニーリフト	【O】中ⓀⓅⓀ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。
ニーキックコンボ	【O】中⇨ⓀⓀⓅ	シフトタイミングを変更。
ニーリフト	【O】中⇨ⓀⓀⓅⓀ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。
ニーリフト	【O】中⇩ⓀⓅⓀ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。
H・A・W・K　ストライク	【O】中⬂Ⓚ	技後の展開を変更。
クロバリングストレート	【O】中⇦Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
アッパーヒールソード	【O】中⬀Ⓟ＋ⓀⓀ	硬化差を変更。
レッグクラッシュホールド	【O】中⬀Ⓚ＋Ⓖ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
スイッチショルダー	【O】中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ダメージを25→24に変更。ヒット効果を変更。
スピアタックル	イントルーダーステップ中Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを25→15に変更。
レイドボム	インターセプトポジション中⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚ましを0→2に変更。
インターセプトナイトメア	インターセプトポジション中Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚ましを0→3に変更。
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
キャニオンダイブ	【D】中Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ヘブンズゲート	【D】中⇨⬀⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
リプレイススロー	【D】中⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
テイクダウンブロー	【D】中(敵左)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
フロントスリーパー	【D】中(敵しゃがみ)⬀Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
テイクダウンブロー	【D】中(敵左しゃがみ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
キャニオンダイブ	【O】中Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
アームクラッシュスロー	【O】中⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
フロントネックチャンスリーホールド	【O】中⬃Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。酔い覚ましを0→1に変更。
トライアングルランサー	【O】中⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
レッグブレイカー	【O】中⇦⬀⇩⬃⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ライトニングランサータックル	【O】中⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを25→15に変更。
ディープスィーパー	【O】中(敵後ろ向き)Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
V1アームロック	テイクダウン中Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
スペースアウトナイトメア	テイクダウン中⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを40→50に変更。
インコンスタントナイトメア	テイクダウン中⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを40→45に変更。

雷飛

〔⇨Ⓟ〕や〔Ⓚ+ⒼⓅ〕などの主力技の性質が大きく変更されている。まずは重要な変更点を把握して、新たな戦術を考えていこう。

〔⇨Ⓟ〕はしゃがみヒット時の有利フレーム増加が無くなった。代わりに構え移行時の状況がよくなり、ガード時は〔虚式中Ⓚ〕でしゃがみⓅをつぶせ、側面カウンターヒット時は〔虚式中⇨Ⓟ〕がつながる。〔⇧Ⓟ〕は空中ヒット時の浮きが高くなった。〔Ⓚ+ⒼⓅ〕は初段が上段攻撃になったが、発生が13フレームに変更。〔虚式中Ⓟ〕はガード＆ノーマルヒット時の有利が3＆5フレームになった。〔虚式中Ⓟ+Ⓚ〕は発生が1フレーム遅くなったが、ガード外しとなり立ちⓅでの追撃が確定。また、〔⇨Ⓟ〕や〔⇧Ⓟ〕を側面ヒットさせてから連係させた場合は側面ガードとなり、〔⇧⇧ⓅⓅ〕で追撃できる。〔仆腿中⇧Ⓚ〕はガード時5フレーム有利固定になり、ヒット後は若干浮くので〔Ⓚ+ⒼⓅ〕などでの追撃を狙っていける。

レイ・フェイ・変更点

技名	コマンド	変更点
鶴首捶撃(かくしゅすいげき)	⇘Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
冲天炮(ちゅうてんほう)	⇧Ⓟ	ヒット効果を変更。
分脚(ぶんきゃく)	⇖Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
蓋拳(がいけん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	攻撃判定を変更。
劈山十字靠(へきざんじゅうじこう)	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	ヒット効果を変更。
双龍出海(そうりゅうしゅっかい)	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	ヒット効果を変更。技後の展開を変更。
側端脚(そくたんきゃく)	Ⓚ+Ⓖ	ダメージを15 → 18に変更。技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。攻撃判定の持続フレームを変更。攻撃判定を特殊上段 → 上段に変更。
獅子大張口(ししだいちょうこう)	Ⓚ+ⒼⓅ	ダメージを18 → 20に変更。技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
砕踏脚(さいとうきゃく)	⇧Ⓚ+Ⓖ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
崩捶(ほうすい)	敗式中Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
穿弓腿(せんきゅうたい)	仆腿中⇧Ⓚ	ヒット効果を変更。
騰空転身脚(とうくうてんしんきゃく)	仆腿中Ⓚ+Ⓖ	酔い覚ましを0 → 2に変更。
落歩撃襠(らくほげきとう)	独立式中Ⓟ+Ⓚ	ヒット効果を変更。
転蓮半蹴(てんれんはんか)	独立式中Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	投げの成立間合いを広く。連打入力で出せないように。
転身崩捶(てんしんほうすい)	涅槃式中Ⓟ	ヒット効果を変更。避け方向を変更。
翻車提拳(ほんしゃていけん)	涅槃式中Ⓟ+Ⓚ	攻撃判定を変更。
連環翻身上捶(れんかんほんしんじょうすい)	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。ディレイ入力の受付時間を変更。シフトタイミングを変更
連環翻身馬歩捶(れんかんほんしんまほすい)	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅⓅ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。ノーマルヒット時、連続ヒットするように。
背身下掃蹚(はいしんかそうしょう)	跨虎式中⇩Ⓚ	ヒット効果を変更。
拗歩衝拳(ようほしょうけん)	虚式中Ⓟ	硬化差を変更。
羅漢下截腿(らかんかせったい)	虚式中⇩Ⓚ	ヒット効果を変更。
当天双冲炮(とうてんそうちゅうほう)	虚式中Ⓟ+Ⓚ	硬化差を変更。ダメージを24 → 20に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	ヒット効果を変更。
擺脚捜倒(はいきゃくそうとう)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
金龍合口(きんりゅうがっこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
撩陰煽蹴(りょういんせんしゅう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
仆腿捻倒(ぼくたいねんとう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
倒身槍下捶(とうしんそうかすい)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	ダメージを55 → 60に変更。技後の展開を変更。

ブラッド・バーンズ

強過ぎた技は少々弱体化してしまったが、スリッピングからの攻めは見切られにくい。スピーディーな動きで相手を幻惑しよう!

〔⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ〕がノーマルでつながらない。硬化カウンター以上ならつながるので、確定反撃に使いたい。

〔首相撲中Ⓟ+Ⓖ〕は技自体の威力が上がった代わりに、小ダウン攻撃は回避されてしまうようになった。

〔スウェーバック中Ⓟ+Ⓚ〕は中段から上段に変更。ガードさせれば15フレームまでの追撃が決まるぞ。

〔スリッピング中ⓅⓅ〕は、連続で出すと強制ガードだったものが、今回は強制ガードではなくなったため、1発止めを交ぜて使っていきたい。

〔ジャンプ下降中Ⓟ〕は、ヒット時ダウンさせられるようになった。

ブラッド・変更点

技名	コマンド	変更点
コンビネーションロー	ⓅⓅⓀ	側面ヒット時、連続ヒットするように。
グライディングニー	Ⓟ⇨ⓅⓀ	ノーマルヒット時、連続ヒットしないように。
テンカオ	⇘Ⓚ	ダメージを18 → 20に変更。
ミドルスピンキック	⇨⇨Ⓚ	ダメージを25 → 30に変更。ヒット効果を変更。
ストップキック	⇨Ⓚ	硬化差を変更。
ダブルニー　ソロ	⇙Ⓚ	攻撃判定を変更。
ラストショット	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	ノーマルヒット時、連続ヒットしないように。
フロントキック	ダッキング中Ⓚ	技後の展開を変更。
ゴッコーティーカウ〜ティーソーク	首相撲中Ⓟ+Ⓖ	ダメージを40 → 47に変更。技後の展開を変更。
ゴッコーティーカウ〜チェンジ	首相撲中⇦Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。投げられない時間を調整。
マイティーニーアッパー	スウェーバック中Ⓚ	ダメージを22 → 20に変更。ヒット効果を変更。
ブレイクダウン	スウェーバック中Ⓟ+Ⓚ	ダメージを30 → 22に変更。技後の展開を変更。ヒット効果を変更。攻撃判定を中段 → 上段に変更。
スウェーバックロー	スウェーバック中Ⓚ+Ⓖ	硬化差を変更。技後の展開を変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
ヘッドスリップフック	スリッピング中Ⓟ	シフトタイミングを変更。
コンボライジングエルボー	スリッピング中ⓅⓅ	連続ガードにならないように。
ラジャダムナン・コンビネーション	スリッピング中ⓅⓅⓀ(ガードorヒット時)Ⓚ	連打入力で出せないように。
ピアッシングニー	スリッピング中Ⓚ	シフトタイミングを変更。
ティーソークラン	スリッピング中Ⓟ+Ⓚ	シフトタイミングを変更。
ハンティングミドルキック	スリッピング中Ⓚ+Ⓖ	シフトタイミングを変更。
ジャンプ＆ティーソークボン	(下降中)Ⓟ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。
ニードルキック	(敵背後)Ⓚ	硬化差を変更。
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	ヒット効果を変更。
[illegible]クスラッシュ	⇘Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。

日守 剛

〔⇖or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕でしゃがみⓅが出せるようになり、避けキャンセルしゃがみⓅに投げさばきを仕込める。立ち回りに組み込んでいこう。

〔ⓅⓀ⇨〕は有利減少。側面ヒット後の〔(敵背後)Ⓟ〕がガード可能になり、〔(敵背後)Ⓟ+Ⓖ〕がしゃがみで回避される。〔⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ〕は空中ヒット時の浮きが高くなった。〔⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ〕はヒット時吹き飛びダウン、ガード時12フレームの固定有利に。側面ガードさせれば〔⇧Ⓟ+Ⓚ〕が確定。〔⇧Ⓟ+Ⓚ〕は発生が1フレーム遅くなったので、反撃技として使いにくくなった。〔⇙Ⓟ+Ⓚ〕は発生が1フレーム早くなり、空中コンボでの拾いやすさが向上した。〔⇙Ⓚ+Ⓖ〕はガード時4フレーム有利と、技後の状況が大きく好転している。

ゴウ・変更点

技名	コマンド	変更点
掌打〜霞殺し(しょうた〜かすみごろし)	ⓅⓀ	技後の展開を変更。
霞殺し〜式神(かすみごろし〜しきがみ)	ⓅⓀⓅ	技後の展開を変更。
黒龍殺　弐(こくりゅうさつ　に)	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	硬化差を変更。ダメージを12 → 15に変更。ヒット効果を変更。
五輪塔砕き(ごりんとうくだき)	⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
慈微笑(じびしょう)	⇖Ⓟ+Ⓚ	技後の展開を変更。
三途河送り(しょうずかおくり)	⇧Ⓟ+Ⓚ	ダメージを25 → 28に変更。技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
頭骨割り(ずこつわり)	⇙Ⓟ+Ⓚ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。
叢雲(むらくも)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
仁王倒し(におうだおし)	⇧Ⓚ+Ⓖ	ダメージを20 → 24に変更。
仁王殺(におうさつ)	⇧Ⓚ+Ⓖ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。酔い覚ましを0 → 2に変更。
天狗殺(てんぐさつ)	⇗Ⓚ+Ⓖ	硬化差を変更。
掴み返し(つかみがえし)	(投げられ時)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	掴み中Ⓟ+Ⓖの先行入力が効くように。
闇払い(やみばらい)	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	⇧or⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで出せないように。
股裂き(またさき)ほか	(敵ダウン)⇩or⇧Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
膝当て〜大車(ひざあて〜おおぐるま)	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
菊一輪(きくいちりん)	⇦Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
鬼狩り(おにがり)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	ダメージを45 → 55に変更。
無窮幽囚(むきゅうゆうしゅう)	⇦⇧⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
唐獅子一本背負い(からじしいっぽんぜおい)	(敵壁背後)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
肘当て〜朽木折(ひじあて〜くちきおり)	(敵横)Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
肘当て〜朽木折(ひじあて〜くちきおり)	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
大外刈り〜天魔行(おおそとがり〜てんまぎょう)	掴み中⇨Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。
土足払い〜執金剛蹴(てあしばらい〜しゅこんこうしゅう)	掴み中[illegible]Ⓟ+Ⓖ	技後の展開を変更。

エル・ブレイズ

基本技、コンボ、側面からの攻撃がすべてパワーアップしたブレイズ。強力な側面からの二択で、今までのウップンを晴らそう。

まず一番の強化点といえるのが、相手の側面からの〔⇦ⓅⓀ⇨〕のロケットディスチャージ（以下、RD）だ。〔⇦ⓅⓀ〕を側面ガードされていても、その後の〔RD中Ⓚ〕が発生11フレームの立ちⓅでも割り込まれない。キャッチ投げ〔RD中Ⓟ＋Ⓖ〕との二択を迫ろう。ちなみに〔RD中Ⓚ〕は、側面カウンターヒットでその後の〔⇨ⓅⓀ〕が連続ヒットする。

また、基本技である〔Ⓚ〕がカウンターヒットすると相手を浮かせ、そのまま〔ⓀⓀⓀ〕がコンボでつながるようになった。さらに〔ⓀⓀⓀ⇨〕でRDに移行できるぞ。

〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕は、技自体は変わっていないがコンボ中の浮かせ直しが高く、〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕はガードさせて1フレーム有利、〔RD中Ⓚ〕はノーマルヒットで6フレーム有利となっている。

相手のジャンプに対して弱かったRDだったが、ジャンプ中に〔RD中⇩Ⓚ＋Ⓖ〕を当てると相手はバウンドし、コンボにいけるようになった。〔RD中⇩Ⓚ＋Ⓖ〕を地上でヒットさせた場合、ノーマル＆カウンターともに相手をよろけさせるようになった。

エル・ブレイズ・変更点

技名	コマンド	変更点
シャドウスヒンキック	⇨ⓅⓀ	技後の展開を変更。
シャドウストームコンボ	⇦ⓅⓀⓅ	硬化差を変更。ダメージを14→21に変更。
ローリングローナックル	⬋Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
ハイキック	Ⓚ	技後の展開を変更。ヒット効果を変更。
ミッドデイヒート	ⓀⓀ	シフトタイミングを変更。ディレイ入力の受付時間を変更。ヒット効果を変更。
コンボトワイライトブランツ	ⓀⓀⓀ	ダメージを20→22に変更。シフトタイミングを変更。ディレイ入力の受付時間を変更（ガードorヒット時）⇨でロケットディスチャージへ移行できるように。
シャドウスラッシュ	⇨ⓀⓅ	ヒット効果を変更。
ローキック	⇩Ⓚ	ヒット効果を変更。避け方向を変更。
フェイドロールキック	⬉Ⓚ	攻撃判定を変更。
クイックコンボ	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	攻撃判定の持続フレームを変更。
ダークネスハンマー	⬉Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。
デモンズテイル	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	ロケットディスチャージへのシフトタイミングを変更。
アックスボンバー	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	ダメージを38→45に変更。
タイガーステップ	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	派生技へのシフトタイミングを早く。
ワールウインド	⬈or⬊Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ	技後の展開を変更。攻撃判定の発生フレームを変更。投げ間合いを広く。
サンライズニー	ロケットディスチャージ中Ⓚ	硬化差を変更。
デモンズテイル	ロケットディスチャージ中Ⓟ＋ⓀⓀ	ロケットディスチャージへのシフトタイミングを変更。
カートホイールキック	ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。ダメージを10→5に変更。ヒット効果を変更。
スペースローリングエルボー	ロケットディスチャージ中⬋Ⓚ＋ⒼⓅ	硬化差を変更。ダメージを25→20に変更。攻撃判定を変更。
スクリューレッグラリアート	ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ＋ⒼⓀ	相手の技をかわしにくく。
ディープインパクト	モメンタリータッチダウン中Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
メテオインパクト	（敵背後）⇧Ⓚ	ヒット効果を変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
スタッブブレイド	（敵背後）Ⓚ＋Ⓖ	硬化差を変更。
パーソナルエルボー	（敵ダウン）⇧Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
アンクルホールドほか	（敵ダウン）⇩or⇧Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ディカピテイション	⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
44	⬉Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
パーフェクトトラースキック	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ハンマースルー	⬉⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げられない時間を調整。
ハイスピードウラカン・ラナ	⇩Ⓟ＋Ⓖ	相手の技をかわしにくく。
スイングDDT	（敵壁背後）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
トペ・インベルティダ	（敵壁背後）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
フライングヘッドシザーズ	（敵ハーフ壁背後）⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
アロンダイト	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ファンタスマ	（敵しゃがみ）⇨Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。投げられない時間を調整。
スプレッドウイング	（敵しゃがみ）⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
ラ・マヒストラル～カンクーン・トルネ［illegible］ト	（敵しゃがみ）⬉Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
アロンダイト	（敵右しゃがみ）⬋Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。

アイリーン

全体的にパワーダウンした感のあるアイリーンだが、思わぬ技が強化され、可能性が広がったともいえる。新たな連係を組み立てよう。

アイリーンの強力な技の一つだった〔⇩Ⓟ〕だが、ガードされた際に8フレーム不利となり、投げをしゃがみダッシュで回避できなくなった。

〔⇧Ⓟ＋Ⓚ〕は上段をかわすようになり、派生技の〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅ〕はカウンターヒット時に相手をよろけさせるように。このよろけからは、相手がかなり早く回復しなければ〔⇩Ⓟ〕で浮かせることができる。

〔⇩⇧⇨ⓅⓅⓅ〕は、ガードされると10フレーム不利となった。

アイリーン・変更点

技名	コマンド	変更点
小猴躍蹬（しょうこうやくとう）	Ⓟ⬈ⓅⓀ	側面ヒット時、連続ヒットしないように。
猿猴献果（えんこうけんか）	⇦⇨Ⓟ	相手の技をかわしにくく。
飛猴撲食（ひこうぼくしょく）	⬈Ⓟ	硬化差を変更。技後の展開を変更。相手の技をかわしにくく。
飛猴旋子（ひこうせんし）	⇨⇨Ⓚ	硬化差を変更。1発目のダメージを16→15に、2発目のダメージを15→10に変更。攻撃判定の持続フレームを変更。
猿猴偸桃（えんこうとうとう）	⬊Ⓟ＋Ⓚ	硬化差を変更。技後の展開を変更。
猿猴摘桃（えんこうてきとう）	⇧Ⓟ＋Ⓚ	技後の展開を変更。相手の技をかわしやすく。
猿猴双摘桃（えんこうそうてきとう）	⇧Ⓟ＋ⓀⓅ	ヒット効果を変更。相手の技をかわしやすく。技後の展開を変更。
悟空疾地（ごくうしっち）	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	横移動に移行する距離を小さく。
猿猴撲蝶（えんこうぼくちょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	相手の技をかわしにくく。
降天穿爪（こうてんせんそう）	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	ヒット効果を変更。
連環冲槌（れんかんちゅうつい）	⇩⇧⇨ⓅⓅⓅ	硬化差を変更。ヒット効果を変更。
落地穿心腿（らくちせんしんたい）	（前空翻中）⇧Ⓚ	⇧入れたままⓀで出せるように。
大聖抓面（たいせいそうめん）	（前空翻中）Ⓟ＋Ⓖ	技後の展開を変更。
下挿脚（かそうきゃく）	（敵背後）⇩Ⓚ	ヒット効果を変更。
猴王下山（こうおうげざん）	⇩Ⓟ＋Ⓖ⇩	投げられない時間を調整。
猴王飄雲（こうおうひょううん）	⇧Ⓟ＋Ⓖ⬈or⇧	投げられない時間を調整。

薬田

細かい調整で対戦バランスが向上しており、今まで以上にじっくり楽しめそうだ。鷹嵐の投げ力アップ（合掌投げのダメージ：75→80）も素晴らしい。

黒ボンジュール

今回ブレイズはおすすめです。みんなブレイズ神になれるチャンスですよ（笑）。2代目ですけどね。後はサラに注目。ミドルからいろいろできるのが良さげ。

ジョセフ

シュンやラウに比べてアキラのパワーダウンはかなりマイルドなので、現時点ではちょっと抜けているかな。個人的にはジェフリーがかなり良キャラの予感！

ちび太

リオンは変更点が少ないっていう部分が強化点なんじゃないかな。周りの強キャラがパワーダウンしているので、相対的に強くなっているかも……!?

マッハ

目立った強化点のあるジャッキーとブレイズが台風の目になりそう。特にジャッキーは打撃の火力がとんでもないコトになり、より一層投げキャラです（笑）。

閻吉

担当のベネッサは、全体的に火力と性能が少しだけど上方修正！　スタイルチェンジを交えながら、攻めやすくなっています！　これでいいですか（笑）。

矢永

俺がメインカードにしたキャラは、次バージョンでパワーダウンするんですが、強キャラ扱に認定されたってことでしょうかね（笑）。Ver.Aは何使おうかな!?

新情報に迫れ！ ロケテストも実施決定！

今月は、新たなデザインが施された吉光を含む、4キャラクターのハイモデルを画面写真とともに掲載！　また、ついに明らかになってきたロケテストの情報を、ワンポイントアドバイスとともに掲載しているので、参考にしてほしい。

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2011年予定
■使用基板：SYSTEM369

キャラクターデザインは竹谷 隆之氏！

シリーズを重ねるたびにデザインが一新されてきた吉光だが、今作ではフィギュア造形作家である竹谷 隆之氏が手がけている。氏は『仮面ライダーシリーズ』のフィギュア原型、および『ファイナルファンタジーⅦ アドベントチルドレン』に登場するメカ＆クリーチャー、『牙狼-GARO-』の小道具デザインなど、有機的なデザインを得意とすることで知られる。そして驚くべきはその行程で、氏が実際にデザイン、製作したフィギュアを元にして、ゲーム内のモデルが作成されているのだ。

新生からくり宇宙忍者

吉光

歓天喜地の対戦祭り！
格ゲー八番勝負!!
闇を縫う斥候、またの名をNinja
レイヴン
翁百まで拳忘れず
ワン・ジンレイ
最強の有袋類
ロジャーJr.
ついにロケテストが始まるぞ!
すべての鉄拳erたちを歓喜させる朗報アリ！ お待ちかね、『鉄拳タッグトーナメント2』のロケテスト開催がこのほど明らかになった。実施時期は5月中を予定とのことだが、場所や日程は「TEKKEN-OFFICIAL」(http://www.tekken-official.jp/)でアナウンスされるようなので、随時チェックをお忘れなく！
ロケテストで戸惑わない(?)ワンポイント
AOU 2011バージョンに触れられなかった人のために、本作をプレイする際に覚えておきたいことをアドバイス！ 本作はメンバーのどちらかが倒れ(K.O.され)たら負けなので、タッグボタンを押したいときに押せることが大事！ 『鉄拳6 BR』を遊ぶときも、RPの隣に小指を置くクセを付けておこう!?
029

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

MBAACCにプレイヤー待望のアップデートが実施される。新キャラクター「完全武装シエル」が加わり、闘いはますます熱くなる!

メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGWIDE

待望の新キャラクター追加!!　秘めたる能力をチェック!

武装完了!　第七聖典を手に、今、目覚める

NEW COMER!

主戦場は地上!　ヘビーな一撃を決めろ!

完全武装シエル

3月にロケテストが実施されて以降、プレイヤーの間ではいつ登場するかが注目されていた『MELTY BLOOD Actress Again Current Code』の最新バージョン。5月中旬にいよいよ稼働が開始。「Ver1.05」となった本作の、最大の注目は新規キャラクター「完全武装シエル」の参戦だ。

「完全武装シエル」は、は空中での展開の速い攻防が繰り広げられる本作では珍しく、基本空中動作が非常に重く、さらに空中でのビートエッジを持たないという特殊な性能をしている。しかし地上必殺技は自由度が高く、かなりの移動力があるので、それらを駆使して画面内を自由自在に動き回って立ち回ることができそうだ。

また、各スタイルとも飛び道具の技を持っているので相手を動かして捕らえるという戦法も取れるぞ。

PROFILE

聖堂教会の暗部、埋葬機関の一員として本領を発揮したシエル。転生批判の聖典・第七聖典を主武装とした、完成したヴァンパイア・ハンター。

アークドライブ・アナザーアークドライブ・ラストアーク	
第七聖典・原罪弾劾	MAXorHEAT中に←↙↓↘→C
第七聖典・聖女埋葬	BLOOD HEAT中に←↙↓↘→C
数秘紋・天の巣	BLOOD HEAT中に地上シールド

1段目が空中ガード不能で更に空振り時でも2段ジャンプ等で再度行動が可能なシャフトドライブで縦横無尽に動き回ろう。

完全武装シエルの特徴である派手な必殺技をたたき込んでいこう。重厚な一撃でガンガン攻めていくべし。

「MBAACC」開発チーム フランスパンからのコメント

「一撃のそう快感とスピード感を楽しんでください」

——[illegible]

フランスパン　第七聖典による重厚な一撃に加えて、軽快で素早い足技主体のアクションと、ものすごい量の黒鍵による封殺を行なう、まさに完全武装なキャラクターです。性能面では必殺技をメインとしてフィールドを立ち回れるよう、移動力の高い技を多く持ちます。レバー入れ通常技の特殊技が多彩ですので、地上コンボも繋ぎやすい性能となっています。また、全スタイルで空中ビートエッジを持たない点も他キャラクターには無い特徴です。

——[illegible]

フランスパン　クレセントムーンとハーフムーンは、地上突進のラピッドスティクと、上空へ飛び上がるシャフトドライブを使って動き回ることで、基本動作で感じる重たさをフォローしていただける性能となっています。フルムーンは設置・飛び道具・足場といった使い道があるグランドザッパーが重要です。

——どのような点を楽しんでいただきたいですか

フランスパン　重厚な一撃を当てていくそう快感と、シエルならではのスピード感を楽しんでいただけるとうれしいですね。必殺技を使っての連続技が組みやすく、また地上・空中ともに投げから追撃が可能。ですので連続技が好きな方にも楽しんでもらえるかと思います。

Ver1.05ではほかにも見逃せない変更点がある!

キャラクターごとの細かな変更のほかに、ダウン追い討ち時に特定の技を当てることで空中コンボに移行できるようになっていたり、空中投げから連続技につなげられるようになったりと大幅なシステム変更もあるので、今後も目が離せないぞ!　次号で詳しく紹介する予定だ。

ダウン引き起こしのおかげで連続技の幅がかなり広がりそう。

「完全武装シエル」技&基本テクニック紹介

クレセントムーンスタイル

ワイドな判定の数秘紋・雷霆の使い方がポイントになる。跳ばして落とすが基本。

使いやすい飛び道具や、地上移動技など優秀な必殺技の多いクレセントムーン。数秘紋・雷霆は発生が少し遅いものの、かなりの広範囲をカバーできる飛び道具。この技で相手を飛ばせて、シャフトドライブやしゃがみCで対空していこう。また、数秘紋・雷霆は最大までためると、ヒット数が増え、持続時間が長くなるので、シャフトドライブの追加技などでダウンを奪った後に設置してから起き攻めを展開できるぞ。

(BE)対応の→+Bは、最大まで溜めると中段で、ヒートエッジが可能なので、中下段でガードを揺さぶっていこう。

し大弁物の中段と思わせて……。

リバースビートしゃがみAの下段で崩そう!

クレセントムーン	
特殊技	C (BE) /→+B (BE) /→+C/←+C/↘+C
ラピッドステイク	↓↘→AorBorC ※A版のみ (BE)
→ラピッドステイク追加技	(B版から派生) AorBorC
ラピッドステイク	↓↘→EX
シャフトドライブ★	→↓↘AorBorC/ [空中] ↓↘→AorBorC
→シャフトドライブ追加技★	(A版から派生) AorBorC
シャフトドライブ★	→↓↘EX/ [空中] ↓↘→AorBorC
数秘紋・雷霆★	↓↙←AorBorC (BE)
数秘紋・青嵐★	↓↙←EX

フルムーンスタイル

ほかのスタイルとは性能が違う、ラピッドステイクと、多様な使い方ができるBグランドザッパーに注目!

フルムーンの完全武装シエルは、ラピッドステイクの性能が他のスタイルと異なり、A版は前方、B版は斜め上に衝撃波を出す技になっているので、中距離での地上けん制やジャンプ防止に秀でているぞ。

設置技のBグランドザッパーは、放り上げた岩を各種技で打ち出して、いろいろな角度へのけん制ができるユニークな必殺技だ。また、打ち出さなければ目の前に岩が落ちてくるので、盾として使ったり、相手の起き上がりに重ねて攻め込むといった使い方もありそうだ。

イニシアティブヒートやEXキャンセル可能な

[illegible]

多様な使い方ができそうなBグランドザッパー。完全武装シエルが攻撃を食らっても飛ばした岩の攻撃判定は残るので、どんどん使っていこう。

フルムーン	
特殊技	B (派生) B/→+B/↘+B/↘+C/ [空中] →+C (ホールド)
ラピッドステイク	↓↘→AorBorC (BE)
ラピッドステイク	↓↘→EX
シャフトドライブ★	→↓↘AorBorC/ [空中] ↓↘→AorBorC
→シャフトドライブ追加技★	AorBorC ※A版から派生
シャフトドライブ★	→↓↘EX/ [空中] ↓↘→AorBorC
ヴァージンペイン★	↓↙←AorBorC
オリフラム・コンサート★	↓↙←EX
グランドザッパー	→↘↓↙←AorBorC ※B版、C版は(BE)
→グランドザッパー追加技	AorBorC ※A版から派生
グランドザッパー	→↘↓↙←EX

ハーフムーンスタイル

大きく前進する通常技を巧みに使いこなして、積極的に攻め立てることができる。

→+Bや、A→→+A→→+Aなど、大きく前進する通常技の多いハーフムーン。継続性の高い固めが組みやすくなっているぞ。

数秘紋・雷霆は、縦に雷を落とす飛び道具で、A版は自分の目の前に、B版は少し離れたところに雷が発生する。相手の上からの接近を抑制しよう。

→+Bは、ヒット時に相手を画面端まで吹き飛ばすので、(BE)Aラピッドステイクで拾い直すなど、連続技のパーツとしても活躍しそうだ。

ヒットさせるとダウンしてしまうジャンプBは、相手が地面バウンド中なら拾い直して空中コンボに移行することができるぞ。

固めや連続技の要となる→+Bを使いこなそう。

目の前に雷を落とすA数秘紋・雷霆。シャフトドライブのお供として機能しそうだ。

ハーフムーン	
特殊技	→+B/←+C/↘+C
ラピッドステイク	↓↘→AorBorC ※A版のみBE
→ラピッドステイク追加技	(B版から派生) AorBorC
ラピッドステイク	↓↘→EX
シャフトドライブ★	→↓↘AorBorC/ [空中] ↓↘→AorBorC
→シャフトドライブ追加技★	AorBorC ※A版から派生
シャフトドライブ★	→↓↘EX
数秘紋・雷霆★	↓↙←AorBorC (BE)
数秘紋・青嵐★	↓↙←EX

※技名の★は、空中可を表す。補記の無い技は同一のコマンド。
※ボタン表記のEXは、「マジックサーキットゲージ100%以上でCボタン」を表す。(BE)はボタン押しっぱなしで性能が変わるブローバックエッジに対応。(ホールド)は押しっぱなしで性能変化・持続のある技。

ついにゲームの全容が明らかに!?

超人気美少女ゲームメーカー"アクアプラス"と、格闘ゲームの雄"エクサム"が組んだ完全新作タイトル『アクアパッツァ』。もう発売まで待ちきれない!?

AQUAPLUS × EXAMU

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年春予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

Text:ケンちゃん

10人目の使用キャラクターが判明!

『ToHeart』シリーズ、『うたわれるもの』など、アクアプラス作品に登場する超人気キャラクターたちが一堂に会する、完全新作2D対戦格闘ゲーム『アクアパッツァ』。今回は10人目となる新プレイヤーキャラクターに加えて、パートナーキャラクター二名の情報を大公開！　さらにはゲームシステム面と究極必殺技"スプラッシュアーツ"の詳細、AOUバージョンでは未登場のトウカ、このみ、モルガン、ハクオロ、リアンノンら5人のキャラクターインプレッションと、このアルカディアだけでしか手に入らない新情報が満載だ。

トウカは日本刀を利用した居合い切りを得意とするキャラクター。かなりのリーチを誇るため、中距離では無類の強さを発揮しそうだ。トウカ自身の手が届かない、遠距離を攻撃できるようなタイプのパートナーキャラクターと組めば、どの間合いでも闘えるオールラウンダーになりそう。

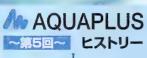
刀での居合い切りで せまり来る敵を一刀両断!

「義は エヴェンクルガにあり!!」

円状の剣閃をくり出すトウカ。空中での必殺技かどうかはまだ明らかではないが、ジャンプ中の相手を攻撃するのに役立ちそうだ。[illegible]では手も脚も出ない!?

トウカ CV:三宅華也

『うたわれるもの 散りゆく者への子守唄』に登場する女性キャラクター。武の資質に恵まれ、義を重んじるエヴェンクルガ族の流浪の武人で、傭兵をしながら旅をしている。生真面目であるが、うっかりとミスをおこしてしまうことが多い。また、その性格に似合わずかわいいものが大好きで、特にアルルゥに対して目がない模様。当初はハクオロと敵対する勢力に与していたが、のちに彼に心酔する忠臣となった。

AQUAPLUS ～第5回～ ヒストリー

それは、友と交わした遥かな約束の物語。

『ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地』はPS3、PSPの両機種で発売された作品で、剣と魔法のファンタジー世界を舞台とした正統派シミュレーションRPG。2009年にはTVアニメ放送がされており、さらに外伝の『ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 アヴァロンの謎』もPS3でリリースされている。

驚天動地の対戦祭り！
格ゲー八番勝負!!

新たに二人のパートナーキャラクターが参戦

今まで7人が発表されていたパートナーキャラクター。今回はさらに『ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地』からオクタヴィア、さらに『WHITE ALBUM 綴られる冬の想い出』から緒方理奈と、二人の参戦が判明したぞ！

オクタヴィアは得意の剣術などでパートナーをサポート。接近戦で真価を発揮しそうなキャラクターだ。

パートナーアシストを発動すると理奈のライブが！　このみが分身しているように見えるが……。

「帝国の剣技をたっぷり披露してやろう」

オクタヴィア CV:田中理恵

帝国の女剣士でモルガンとは親友同士。代々帝国騎士を輩出した貴族の娘で、闘いに関しては冷静沈着だが、それ以外の事にはどこか抜けていたりする。

「私、ステージに上るために生まれてきたみたいなものだから」

緒方理奈 CV:水樹奈々

人気上昇中のアイドル、森川由綺と同じ芸能プロダクションの先輩。幼いころから芸能界で活躍しており、類まれなる才能と努力でスターダムに上りつめた実力派のアイドルだ。

基本操作説明

ノーマルモード

通常操作でプレイ

シンプルモード

簡単操作でプレイ

※レバー操作は
ノーマルモードと同じです。

簡単操作で連続技や大技を出すことが可能。

シンプルコンビネーション
A A A
連続押し

超必殺技
A＋B
同時押し

スプラッシュアーツ
B＋C
同時押し

本作は操作モードが二つ。従来の格闘ゲームのように必殺技を出すのにコマンド入力が必要な"ノーマルモード"と、ボタンを押すだけでカンタンに必殺技をくり出せる"シンプルモード"がある。

シンプルモードは複雑なコマンド入力を必要としないため、格闘ゲームがはじめての人や、久しぶりに格闘ゲームをプレイする人でも、自在にお気に入りのキャラクターを動かせるのだ。

シンプルな操作で初心者にも安心!!

シンプルモードは、ボタンを連打するだけで連続技をくり出せる操作モード。カンタンにキャラクターを動かせるので格闘ゲーム初心者も安心。コマンドが難しい超必殺技も容易に出せるのだ。

一発逆転も可能!? スプラッシュアーツの性能が明らかに!

超必殺技を遥かに上回る必殺技であるスプラッシュアーツ。この超強力な技の発動条件の詳細が判明した。スプラッシュアーツは体力ゲージが半分以下の状態で、パワーゲージを3本消費することで発動が可能。使用可能状態になると体力ゲージが点滅するので、チャンスがあればどんどん使っていこう。驚異的なダメージ、性能だけでなく、かわいさあふれるアニメーションも気になる!?

発動条件を満たすと、画面左側のように体力ゲージとパワーゲージが光るので分かりやすい。この状況になったら、もし不利な状況であっても一発逆転するチャンスとなるのだ。

向坂環

タマ姉のスプラッシュアーツが発動すると、鋭い眼光で相手を威嚇する。その詳細な性能はいかなるものなのだろうか――

柚原このみ

このみのスプラッシュアーツは、飼い犬である"ゲンジマル"との協力アタック。ゲンジマルにひっぱられるこのみの表情がかわいすぎる!!

さまざまな局面でパートナーキャラクターが活躍

パートナーボタンを押すと、画面内に控えているキャラクターが攻撃を開始するパートナーアシスト。このシステムは連続技や連係、さらには防御面にも役立つ勝負の鍵を握りそうな超重要システムだ。パートナーキャラクターを呼び出す条件は、パートナーゲージが使用可能な状態になっているだけでOK。連係を発展させるのに役立ちそうなアクティブアシスト、防御面に役立ちそうなパッシブアシストは、発動にパワーゲージが一本必要となるぞ。

使用不能　　復帰中　　使用可能

パートナーアシストを使うと、顔アイコンが灰色となり一定時間使用不能に。このゲージは時間経過で回復し、使用可能になるとカラー状態に戻る。

連続技や連係に大活躍！
アクティブアシスト（攻撃ヒット時に← or ニュートラル or →＋D）

連続技や連携に大活躍！
パッシブアシスト（攻撃ガード時に← or ニュートラル or →＋D）

[illegible]

パートナーアシストにはさまざまなタイプが！

プレイヤーキャラクターを助けるパートナーアシストには、各キャラクター二つの技が使用可能で、さらに待機中の動きには二種類のタイプがある。一つ目となる「追従」タイプは、常にプレイヤーキャラクターの移動に合わせてパートナーキャラクターがついてくる。そのため、どのタイミングでパートナーアシストを発動させても、自分の近くで攻撃してくれるので扱いやすい印象だ。二つ目の「待機」タイプは、プレイヤーキャラクターが移動しても動かず、攻撃指示を受けるまで行動しない。したがってプレイヤーキャラクターの位置によって、攻撃のタイミングが変化する効果があるぞ。

由真は「待機」なので、マルチが動いてもこの位置。一方「追従」のオクタヴィアは常にモルガンの近くに移動する。

ウルトリィ

ここではウルトリィを例に、二つの技を解説していく。ウルトリィは「待機」タイプで、移動せず飛び道具を放つキャラクター。一つ目の必殺技ルアナント・クス・トゥスカイは、相手の位置をサーチして落雷で攻撃する。二つ目のイェタエン・フム・トゥスカイは、自分の周囲を攻撃する必殺技だ。

相手の位置に雷を落とす。行動を制限しやすそうだ。

周囲に突風を発生させる。近づこうとする相手に効果的。

森川由綺　緒方理奈

由綺と理奈の二人のパートナーは、「追従」、「待機」に属さない「特殊」タイプ。パートナーアシストを発動した瞬間に登場してコンサートを開始し、画面全体に効果を及ぼす攻撃を発動する。

発動すると画面中央に由綺が登場。相手のパートナーアシストを使用不能に。

さらに画面全体に雪の結晶を降らせて攻撃。アイドルの歌の力は偉大か!?

AQUAPLUS ～第6回～ ヒストリー

大型船が消失する謎の事件が発生！

2007年にPS2およびPSPにて発売されたヴィジュアルノベルシリーズ。エージェントと呼ばれる人々が活躍する社会を舞台に、情報収集稼業として名をはせる一見はごくごく普通の学生である主人公「那須宗一」が活躍する物語。大型船が次々と消失する謎の事件が発生したとき、宗一のまえに「リサ＝ヴィクセン」という金髪の謎の女性が突如現われる。

開発中バージョン インプレッションII

稼働まで待ちきれない格闘ゲーム、そして美少女ゲームフリークである、アルカディアライター勢が、アクアプラスへ開発中バージョンをプレイしに出陣。先月紹介できなかったトウカ、このみ、モルガン、ハクオロ、リアンノンの残る5人の必殺技など、ほかでは手に入らない新情報を入手してきたぞ！　来たる『アクアパッツァ』の稼働時期に備えて知識をたくわえ、スタートダッシュを決めるしかない！

トウカ

刀での攻撃と俊敏な動きが特徴

日本刀を武器に闘うトウカは、リーチに優れた攻撃に加えて、移動タイプの必殺技である「辻風」を使ったトリッキーな動きが可能なキャラクター。また、キャラクター固有の特殊能力として、地上強攻撃ヒット中に➡➡で瞬時にダッシュして相手へ接近する、「疾風」が強力そうだ。

連係の主軸となりそうな「辻風」はボタンによって移動する方向が異なる。使いこなせれば強そうだ。

ド派手な剣閃でトドメをさす超必殺技の「雷光無影斬」。強力な連続技のかなめとなるか。

柚原このみ

かわいさあふれる技がいっぱいであります

このみは素手で闘うキャラ。リーチはそれほど長くないが、連続技に使いやすい「何食べよかな～♪」や、対空に重宝しそうな「カバンあっぱー！」と、扱いやすいそうな予感。特殊能力は小ジャンプで、相手にまとわりつく戦法が得意。原作どおりのかわいさあふれる動きにも注目だ。

「何食べよかな～♪」は食べ物の名前を叫びながら攻撃する、このみの性格をあらわす必殺技。

超必殺技は「1192作ろうジンギスカン♪」頭上を攻撃するタイプの技で空中の相手に有効だ。

モルガン

遠くの間合いから弓で相手を狙い撃つ

モルガンは弓を扱う遠距離戦を得意とするキャラクター。ただし、矢の本数には制限があり、計画的に消費する必要がありそう。相手の行動を制限する「しびれ矢」や強力な矢を放つ「魂の一矢」でけん制しつつ、相手をかく乱するような素早い動きの狩駆けを組み合わせて闘いたい。

武器は弓だけではなく、接近戦での一撃も！　自慢の猪突猛進さで弓の弱点を補うことも可能。

超必殺技の「強弓」は、力を最大限に込めた矢を前方一直線に飛ばす。相手のスキを狙え！

ハクオロ

鉄扇での攻撃に加えてあのキャラのサポートも！

鉄扇を武器に闘うハクオロは、リーチこそそれほど長くないものの、接近戦では強力な攻撃を数多く持つ。必殺技の「おとーさん！」はアルルゥが白虎のムックルに乗って攻撃。ハクオロの弱点を補うように遠くを攻撃できる。特殊能力は大ジャンプで、相手へ近づくのに便利だ。

必殺技の「風障扇」は地上、空中問わず使える鉄扇での打撃技。連続技の要になりそうな技だ。

「おとーさん、助ける！」はアルルゥが助けに来てくれる超必殺技。これで目の前の敵に反撃！

リアンノン

魔法を唱えて特殊効果を発揮！

リアンノンは直接的な打撃攻撃は少なく、魔法を使った遠距離戦が得意。必殺技の「堅き鎧」は防御力をアップさせる技。そのほかにも状態変化系の必殺技を数多く持つぞ。特殊能力の「明星さまの加護」はパワーゲージが自動的に増加。遠距離戦を維持するだけで有利な状況になりそう。

「アストラ」は画面内に光を設置する必殺技で、ボタンを押し続けてる間は攻撃を待機できる。

超必殺技の「アストラ・ギガ」は強大な魔力で相手を攻撃する。連続技に組み込めるかが鍵。

担当ライターの感想は!?
『アクアパッツァ』どうだった!?

ケンちゃん　やっと待望の『アクアパッツァ』をプレイできました

ロケット　プレイヤーキャラクターは、このみや環みたいなシンプルで動かしやすそうなキャラから、リアンノンみたいな超直系のマニアックなキャラもいてバリエーションが豊富でいいね！

ケンちゃん　環じゃないっすタマ姉っス。ちゃんと覚えて！

ロケット　すみません（笑）

ケンちゃん　キャラ愛は大事！　僕は「このみ」の"ちゃん付"がいつ再現されるか待ってるくらいだよ。まぁそれはともかく、パートナーアシストの技は個性が際立ってる印象。同じプレイヤーキャラクターでもパートナーが違うと、もう別キャラの性能になる勢い！

ロケット　そうだね。シンプルだけど奥深いゲーム性が備わってそう。研究しがいがあるよ、コレ！

ケンちゃん　アクアプラスファンとしては原作再現も十分。原作見てるだけで満足！　戦術もどう進化するかまだ想像がつかないね！

前回に引き続き、残り4体の初回使用キャラと戦闘セオリーを紹介！

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル™

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

闘い方の方針は、順位によって大きく変わる。その時のセオリーを解説しつつ、使いやすいシステム技をピックアップ。また、1対1の局地的な戦いのテクニックも紹介する。その上、気になる新キャラクター4体分をわかりやすく紹介するぞ。

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾：㊋　打撃：㊔　ジャンプ：Ⓙ
ターゲット切り替え：Ⓣ
ガード：Ⓖ

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2011年春稼動予定
■使用基板：SYSTEM357

Text:OYZ、ロケット

順位ごとの立ち回り

本作で重要なのが全体を把握すること。目の前の敵と戦うだけではダメ！自分の順位が下位なら、時には共闘して上位陣をやっつけろ！

1，2位の立ち回り

複数の敵から狙われることが多い、1or2位。このままの順位を維持すれば勝ち残れるので、無理に戦闘をする必要はない。

そこで重要となるのがターゲットの矢印。敵から自分にこの矢印が伸びている場合は、こちらも狙ってくる敵にターゲットを切り替える。正面に敵を見据えて、不意打ちをさけよう。なお、相手がホーミングなどで追ってくる場合は、逃げ切れない。この時は、逃げるフリをして迎撃する。出の早い技で先制してもいいし、敵の攻撃をガードでしのいで（肉弾戦の駆け引き参照）反撃してもいい。

一方、矢印が複数の敵から自分に伸びている場合は危険度が高い。挟まれない位置取りを心掛け、逃げ気味に戦うといい。2体に近距離で攻撃された場合は、マルチカウンターで切り抜けるのも手だ。残り時間が少ない場合は、気爆波を使ってもいいぞ。

敵から自分に伸びる矢印に注目。敵がホーミングや攻撃動作に移ると、矢印が大きくなり点滅する。画面外や遠距離の敵の攻撃は、この矢印に注目して避けよう。

マルチカウンターで切り抜けろ!!

マルチカウンターを入力すると、敵の打撃技を受け止めることが可能。1体目の攻撃は超スローモーションになり、この時間中にもう1体の打撃を受け止めると、自動で吹き飛しの攻撃が発動する仕組みだ。ただし、気弾などの飛び道具は受け止められない。

3，4位の立ち回り

1位から4位までの体力が非常に僅差の場合は別にして、下位同士の戦闘は上位陣を喜ばせるだけ。まずは、1位or2位の敵にターゲットを合わせよう。たとえば、自分が3位なら、4位が狙っている（自分以外の）敵にターゲットを合わせ共闘するのが有効だ。

3位は微妙な順位。2位との体力差を計算に入れて立ち回る。僅差なら終盤の逆転に賭けて、消極的に立ち回ってもいい。2位との体力差が大きい場合は、ホーミング移動などで、肉弾戦を仕掛けよう。

4位は3位を狙わないことが大前提。序盤なら、安全第一で気力回復に専念してもいい。終盤近くは気力ゲージを一気に使うつもりで、全力で1位と2位を狙っていこう。

なお、ゲーム序盤は起爆波を温存しておきたい。2回目のK.O.寸前まで体力が削られた場合は、仕方なく使うくらいでいい。

本作で最も有効な攻撃方法は、漁夫の利を狙うこと。遠くで気弾を撃てば、比較的安全に攻撃できる。気弾を連発できるキャラクターは特に有効な戦法だ。

狙われない4位は大技で逆転

悟空の元気玉やフリーザのデスボールは、巨大な範囲攻撃。狙われにくい4位なら、邪魔されずに発動しやすい。まとまった敵集団に落とせれば非常に効果的で、一気に順位が入れ替わることもある。また、人造人間16号やセルの自爆発動も有効。1本目の残り体力ギリギリで出せるのがベストだ。

DRAGON RADAR
気弾や必殺技、ホーミング移動など、攻撃の核となる技に必要となる気力ゲージ。このゲージは、相手に攻撃を当てた場合に大きく増加する。また、時間経過でも徐々に増加する。ただし、気力ゲージのストックが3本以下の場合は、時間経過での増加量が大きく、4本以上になると増加量は少なくなるので覚えておこう。

肉弾戦の駆け引き

近距離では大ダメージを狙える打撃コンビネーションを狙うのが基本となる。仕掛ける側はこの打撃コンビネーションとガード対策（後述）を使い分ける事でダメージを奪うことになるが、対戦相手は目の前にいる相手だけではない。コンビネーション中に狙い撃ちされることも多々あるので、なるべく自分にターゲットラインが向いてないのを確認してから仕掛けるようにしよう。
逆に、攻撃を受ける側はガードで凌ぐのが基本。背後からの攻撃は防げないので、そこには注意しつつ守りを固めよう。打撃コンビネーションガード後は先手は取れるものの、反撃は間に合わないことが多い。そういう連係に対しては、無敵時間のあるステップ（同一方向へレバー2回入力）で回避後に反撃しよう。ガード後に入力し続けることで、連係に隙間が空き次第ステップを出すことができるぞ。

打撃をガード後、ステップでの回避を狙うなら、レバー同一方向を入力しつづけるといい。

密度の濃い連係は自動的にガードでき、連係に隙間があいたらステップで回避できる。

回避後は隙だらけの相手に反撃しよう。リスクのある選択肢ではあるが、決まれば気分爽快だ。

ガード対策

ガードを固める相手は厄介だが、その場合は背後からの攻撃や、投げor羽交い締め、ガード不能技で攻撃しよう。特に投げor羽交い締めは全キャラクターが使用可能かつそこそこ発生も早いので、必修項目だ。ガード不能技は持っているキャラは覚えておくといい。

ガードには投げが有効だ。入力法は打＋G同時押しだぞ。

ガード不能技には離れた位置から攻撃出来るものも多い。

連続技の作り方

打撃のコンビネーションはレバーの組み合わせによっていくつかのパターンに派生し、キャラクターによっても種類が大幅に変わってしまう。大ダメージを狙うなら、この中から相手を大きく吹き飛ばすものをチョイスしよう。必殺技や、ホーミングダッシュ→追撃などさまざまな技で追撃が可能だ。特に相手を上方向に吹き飛ばすコンビネーションを持つキャラは、地形の影響を受けにくく、毎回安定して決められるのが強みだ。
下の表はレバーニュートラル状態の打からの連続技をまとめたものだ。組み合わせはこれ以外にもまだまだあるぞ。未知の連続技を探し出せ！

打撃連続技は一気に大ダメージを与えるのが魅力。初段を決めることができたら……

ここから相手を吹き飛ばす技につなげよう。悟空なら打×2→⬆＋打がオススメだ。

その後は発生の遅い必殺技や、ホーミングダッシュ→追撃なども決めることが出来る。

キャラクター	コンボレシピ
悟空	打×2→⬆＋打→界王拳アタック（⬆＋気打J）
クリリン	打×4→気円斬（⬆＋気打J）
ベジータ	打×3→⬆＋打→気功波（⬆＋気打J）
フリーザ	打×2→ホーミングダッシュ中に打→打×2
ピッコロ	打×5→魔貫光殺法（気打J）
人造人間16号	ハイパータックル→打×3（11HIT）→ヘルズフラッシュ
人造人間18号	打→⬆＋打→サディスティックアーツ（⬆＋気打J）→エネルギー砲（気打J）or気力回復キッス（⬅＋気打J）
トランクス	（剣装備時）打×5、（素手）打×3→バーニングアタック（気打J）
セル	打×2→⬆＋打→パーフェクトコンビネーション
ナッパ	打→⬆＋打→ホーミングダッシュ→打×3

再現！ 超絶バトル!!

ドラゴンボールといえば印象に残るバトルシーンの数々。てことで、このコーナーではそんな名シーンを自力で再現するぞ。栄えある第一回はやっぱりこれでしょう！かめはめ波VSギャリック砲の激突の1コマ。

思わず「4倍たぁぁぁぁぁぁぁ!!」と叫びたくなったそこのあなた 遠慮はいりません

DRAGON RADAR 打撃連続技を決めている最中は隙だらけになってしまうが、吹き飛ばし・ホーミングダッシュを途中に挟んだモノは回避を兼ねているので被弾率は下がる。逆に、相手に吹き飛ばされてしまったら、レバガチャをすれば一定時間経過後に受け身をとれる。この操作をしないと本来ヒットしない技をもくらってしまうので必ず行なうようにしよう

戦略重視タイプ
特徴:魅惑の女戦士

なんといっても気力回復キッスの性能が面白い。ガード不能のハートを相手に飛ばし、ヒットした相手は気力ゲージの上昇スピードが倍加する代わりに、こちらを攻撃できなくなる(攻撃しようとすると気絶する)。気円斬は障害物を貫通する飛び道具。ガード不能で横方向へのホーミング性能が強い。サディスティックアーツは近距離用の乱舞攻撃。技後半の硬直はエネルギー砲や気力回復キッスでキャンセルできるぞ。

気力回復キッスはなるべく下位の相手を狙うようにしよう。自分が上位の時は保身になり、同じく下位の場合は強力な味方ができる。

人造人間18号

COMMAND LIST

サディスティックアーツ(↑+気打J)	エネルギー砲(気打J)
気円斬(↓+気打J)	気力回復キッス(←+気打J)

近接攻撃タイプ
特徴:広範囲斬撃

トランクスは、必殺技コマンドで抜刀と納刀でき、それぞれ違った二つの戦闘スタイルで戦える。

抜刀時は、主に剣で切り刻む斬撃攻撃。威力が高く、ガード不能だ。なお、抜刀中にガードすると相手の攻撃を剣で受けるが、一定量ガードし続けると剣が破壊され、それ以降は素手になる。

納刀時は、素手で攻撃するスタイル。気弾が連発できるなど、比較的スタンダードなキャラになる。

ガード不能攻撃がトランクスのウリ。抜刀時は打撃だけでなく、気弾もガード不能だ。必殺技には、剣の乱舞技もあるぞ。

トランクス

COMMAND LIST

シャイニングソード(↑+気打J)	バーニングアタック(気打J)
ヒートドームアタック(↓+気打J)	剣を出す/しまう(←+気打J)

バランスタイプ
特徴:完璧主義

通常攻撃は、スタンダードな技がそろっている。ニュートラルからの打撃連続は、段数が多く威力が高めだ。必殺技も近距離乱舞用のパーフェクトコンビネーションやかめはめ波など扱いやすい。

特徴的なのがパーフェクトバリヤーで、コマンド入力で無敵状態になり、ボタン放しでセルの周りに球状の攻撃判定が発生。放して任意に発動タイミングが決められるので、迎撃手段として優秀だ。

技の空振りが続くと黒いオーラをまとい、さらに続くと「ちくしょおお!!状態」に弱体化。この時のみ、自爆発動が可能だ。

セル

COMMAND LIST

パーフェクトコンビネーション(↑+気打J)	かめはめ波(気打J)
パーフェクトバリヤー(↓+気打J)	自爆発動(←+気打J)

戦略重視タイプ
特徴:トラップ設置

最も特徴的な技は地雷式サイバイマンだ。技を発動するとその場に潜伏し、相手が接近してきたら自動的に発動し、爆発する。発動範囲は広く、仕掛けてある場所は相手には視認できない。空中の相手には発動せず、範囲攻撃などで破壊されてしまうことには注意しよう。クンはターゲットの周囲をまるごと爆破する範囲攻撃。射程は無限なので非常に使いやすい。ピッは気のカーテンを作り上げる。[illegible]

この緑の円がサイバイマンの射程範囲。相手には見えないのでじっと待ち伏せしよう。範囲攻撃は常に警戒しておくこと。

ナッパ

COMMAND LIST

クン(↑+気打J)	カパッ(気打J)
ピッ(↓+気打J)	地雷式サイバイマン(←+気打J)

今回紹介した各キャラの必殺技に消費する気力はそれぞれ以下の通り。**人造人間18号:**サディスティックアーツ 3、エネルギー砲 3、気円斬 4、気力回復キッス 2 **トランクス:**シャイニングソード 3、バーニングアタック 4、ヒートドームアタック 4、剣をしまう 0 **セル:**パーフェクトコンビネーション 3、かめはめ波 3、パーフェクトバリヤー 4、自爆発動 2 **ナッパ:**クン 4、カパッ 3、ピッ 4、地雷式サイバイマン 1

強烈無比なキャラ&システムの続報を公開！

CHAOS CODE カオスコード

©F K DIGITAL

海外メーカー・F K DIGITALが日本に向けて放つ注目作『カオスコード』。先月に引き続き、キャラとシステムの情報を紹介していくぞ！

カオスコード
■メーカー　：F K DIGITAL
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2011年夏予定
■使用基板：RINGWIDE

3ゲージで超絶強化！　エクシード・カオス!!

キャラの行動次第で増える、いわゆる超必殺技ゲージである「カオスゲージ」を一挙に最大数の3本消費することで、相手を押し返す衝撃波とともに「エクシード・カオス」が発動！　一定時間の間ゲージ消費技を無限に使える上、あらゆる攻撃がキャンセル可能となる。やられ中も発動可能なので、一発逆転も夢ではない!?

発動時にめまい値が全快し、さらに効果時間中には体力ゲージが回復していく。連続技中にも発動でき(この場合は衝撃波は発生しない)、攻防を兼ねた大技だ。

美島 ルイ（みしま るい）

田舎を嫌い、都会に出た少女。ある日故郷の御神体が行方不明になったとウワサに聞き、故郷を愛する気持ちを残していた彼女は行動を開始する。

サーベラス・ブラック

「この世はビッグなトレジャーアイランドだぜ！」

夢と財宝を追い求めるトレジャーハンターにして、類まれなる銃の使い手。自分をかばって呪われてしまった相棒をカオス・コードなら救えるとウワサに聞き、それを追う。

カトリーヌ

「香取 平八」という男らしい名前を持ちながら、仕草が女性的な少女漫画家。ひょんなことから不思議な力と怪力を手に入れた彼女(?)は、漫画のネタ探しの一環としてカオス・コードを追う。

かやすた団

C.C. SUPPORTERS

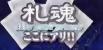
げっつ☆　今月もまた、一筋縄じゃいかねぇキャラが出てきましたね！
ちくわ　うむ、実に個性的な(左を見そうになって右上を見る)女性キャラよ。
げっつ☆　ちなみに我ら団が入手した情報では、声優陣もほれこの通り！
ちくわ　ぬぅぅ!?　実力派から新進気鋭、さらに他所の著名な作品で主役を演じる猛者までも堂々参戦とは！
げっつ☆　声優陣も豪華ですけど、上のエクシード・カオスもゴイスーです！
ちくわ　ゲージ無限で全キャン可能って、どれだけ夢時間って話じゃのぅ。
げっつ☆　でも次回紹介するキャラとシステムは、さらに上を行きますよ！

●紹介済みキャラ6名の担当声優

キャラクター名	声優名
緒田樹 光	藤木 志聞
篝	片霧 烈火
ブラボー・ペペロンチーニ	森田 則昭
美島 ルイ	藤咲 ちま
サーベラス・ブラック	岡林 史泰
カトリーヌ	代永 翼

神話クラスの妖艶とキャンセル

次回
ワンダフルカオスシフト

お楽しみに！

今スグ役立つ攻略情報が満載!!

今月の『WCCF』攻略情報はどこよりも分かりやすく、すぐ使える、をモットーにお届け！ 稼働より半年ほどがたち、いよいよ見えてきた『09-10』の強力レギュラーカードに加え、好評のカード使用感コーナーではバイエルンとセビージャを紹介するぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2009-2010

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
- ■発売日：稼働中（2010年12月2日稼働）
- ■使用基板：LINDBERGH
- ■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

いよいよ見えてきた『09-10』ぶっとび白(レギュラー)カード!!

レアカードを五枚しかチームに入れる事ができない「U-5」という枠組みのため、シリーズを通して何かと重宝される優良レギュラーカード、通称「白」カード。今回は、後々のシリーズまで語り継がれるような超性能を誇るそんなぶっとび白カードたちを一挙大紹介！ さほど連携を気にせずチームにポッと入れても活躍してしまう。そんな能力を持った選手が目白押しだぞ……!!

カードによってはレアカードを凌駕する能力を持つ選手も！

中には特異な個性を持つ選手も。そんな選手を操る楽しみを貴方に！

これぞぶっとび白カード!! フォワード編

過去シリーズでも優良レギュラーカードとして名を馳せる選手たちが今作でも引き続きその能力をいかんなく発揮。その中でファルカオとデニス・マルケスの躍動が光る。

完全無欠の「ファルカオ・ステップ」
ラダメル・ファルカオ・ガルシア

スキル
シャドーリターン
Tスタイル
セカンドポスト

主に2トップ起用時に見せる過激な急角度ドリブルとどこからでも入るようなシュート力、DFの前に飛び込むヘディングと非の打ち所が無い。しかも玉離れも良く守備も頑張る。レアカードを含めても実力上位だろう。

若きコンプリートストライカー
ジュゼッペ・ロッシ

スキル
ライフルショット
Tスタイル
シュート重視

精確無比なシュート、マーカーを一瞬で振り切るスピードなど、前作から人気だった選手。今回もその能力は健在。空中戦は強くないがヘディングやトラップは巧いため、ボールに触れてしまえばなんとかなることが多い。

高速ドリブルで次々とチャンスを演出!
ライアン・バベル

スキル
左サイドの稲妻
Tスタイル
ウインガードリブル

スタミナが少ないので45分間限定での起用となるが、その実力はホンモノ。タッチライン際で一気に加速して相手を抜き去り、センタリングやカットインの動きで敵陣を崩すプレイは破壊力バツグン！

知る人ぞ知るメガクラッキ
ダゴベルト

スキル
確信の狙い
Tスタイル
バイタルエリア支配

超一流の選手にもひけをとらない突破力を持つ、隠れた人気カード。前作のようにウインガーとしてはあまり機能しないが、セカンドトップなど敵陣中央で働く役割を与えるとドリブルから決定機を演出してくれる。

大宮のエースは世界でも通用！
デニス・マルケス

スキル
鋭敏な振り足
Tスタイル
シュート重視

とにかくシュートがうまい。どんな体勢からでも勢いのあるシュートを打てるので、ペナルティエリア付近ならボールがマルケスに渡った瞬間にボタン連打でオーケー。ドリブルやパスも個人能力が伸びると向上していく。

確かな突破力を持つ無骨な実力派
マルコ・ボリエッロ

スキル
至近距離での得点感覚
Tスタイル
シュート重視

左足での決定力に長けたストライカー。相手に寄せられても、持ち前のパワーを生かして強引に体勢を入れ替えて抜き去るプレイを得意としている。CFとして名を馳せるが、左ウイングとして使っても機能する。

FCアルカディア 日記 1

惜しくも選外となったぶっとび白カードその1：ディミタール・ベルバトフ……全ての能力が高次元でまとまったブルガリア歴代最高のポストマン。本来ならゴールド級の能力だが先月本誌にて紹介された事もあり選外に……。アントニオ・バレンシア……MF登録だが突破力を買われてFWとして選考対象に。足下にぴたりと落ちるクロスとスタミナが高評価。ヨッシ・ベナユン……彼もゴールド級。攻撃的ポジションならどこでもパねぇっス。（名波シュン）

これぞ ぶっとび白カード!! ミッドフィルダー編

どのカードもちまたで流行の兆しを見せている。特にスタミナが高次元でまとまっており、個性もはっきりしているため、先々のシリーズまで語り継がれる一枚となるかも。

攻守に効く新星ブラックアフリカン
アレクサンドル・ソング

スキル
機転の仕掛け
Tスタイル
ショートカウンター

エッシェンやマクンが黒カードになって嘆いている人は、このソングを使ってみよう。アンカーに必要な運動量、ボール奪取力はトップクラス。攻撃面もチームスタイルを使うことで貢献することができるぞ。

正確無比のパスが光る天才司令塔
エベル・バネガ

スキル
トリガーハス
Tスタイル
ゲームメイク

高精度のショートパスでシュートチャンスを次々に演出する。守備も意外と上手で、高い位置でボールを奪ってから繰り出すショートカウンターは強力。スタミナ切れを起こしにくいのも大きな魅力だ。

右サイドのメネズ+ガットゥーゾ
フェルナンド・メネガッソ

スキル
絶妙なサイドチェンジ
Tスタイル
アサーサイドアタック

高次元でまとまった能力値が魅力のウイングバック。無類の安定感が持ち味。また、極めるととんでもない破壊力を秘めるTスタイルも魅力的。ボランチにも適正があるようだが真に輝くのは右サイドか。

これぞ ぶっとび白カード!! ディフェンダー編

ゴールドは納得の当選。シルバーには今回注目の直線突破型ウイングバックの最高峰としてモウラが登場。ブロンズは過去バージョンに有名監督の愛好者が多く、歴戦の勇者として知られる。

すごく、スタミナ、あります
ジェイミー・キャラガー

スキル
アルバートドック
Tスタイル
バイタルエリアブロック

スタミナ値17がやはりインパクトあり。一瞬のキレはないものの確かなパスカット能力とポジショニングを持ち、高身長を生かしたヘディングも持ち味。さらに、キャプテンや間接FKにも適正がある。

90分疾走する超攻撃的サイドバック
レオナルド・モウラ

スキル
ライン際のダイナモ
Tスタイル
サイドアップダウン

DFとしては守備意識が低く微妙な存在だが、スピードのあるドリブルを活かせるサイドハーフやウイングで起用すると、得点に絡む仕事をやってのける。スタミナが高いため試合終了まで攻撃をしかけられるのも○。

有名監督に愛される優等生
ニコラ・レグロッターリエ

スキル
積極的なプッシュアップ
Tスタイル
ラインコントロール

ポジショニングがうまく、相手のパスコースを察知してのインターセプトやマーキング能力に特に優れている。競り合いでも容易に体勢を崩さず、力ずくで相手からボールを奪い取るのも得意。

これぞ ぶっとび白カード!! ゴールキーパー編

ちまたで大流行しているアンドレス・パロップが同系統のライバル出現によりまさかの落選。レアクラスのセーブ能力を誇るベナーリオはPKでの勝負弱さを差し引かれブロンズに。

ディフェンス値19はダテじゃない!
セサル・サンチェス

スキル
勇敢なセービング
Tスタイル
シュートセービング

チーム立ち上げからセービングおよびハイボール処理が非常に安定していて、さらに至近距離での反応にも優れる。飛び出しが遅いのが欠点だが、それを補って余りある安定感の高さは大きな魅力だ。

ドイツの晩成型守護神
ヨルク・ブット

スキル
不屈の攻撃参加
Tスタイル
GK攻撃参加

自身がPKを蹴る事で有名だが、PKセーブ能力もピカイチで頼もしい。フィールドワークも白カードとしては悪くなく、経験を積むとビッグセーブを見せる一面も。また独特の正確なパントキックは一見の価値あり。

スイスのハルク・ホーガン
ディエゴ・ベナーリオ

スキル
マインドウォール
Tスタイル
シュートセービング

レスラーばりのカッコ良すぎる決めポーズは能力の証か。低レベル時から強力なシュートをバシバシ止めてくれる『09-10』話題のビッグセーバー。ただしPKに今イチ感があるため、今回はブロンズに。

FCアルカディア日記2 惜しくも選外となったぶっとび白カードその2:グディ……きらめき過ぎるスルーパスの正確性は最高クラス。ちなみに守備意欲はあるが守備能力はとても低い。 ジェレミ・メネズ・……ファンタジー系の選手としてはスタミナ値が15と高い。Tスタイルも強力。 ジョン・オビ・ミケル・・・まさにダイナミックダイナモ。三年前のエッシェンみたいな感じ。 ルイス・ペレア……守備的右サイドバックの最高峰。セバスティアン・スキラッチ……詳しくは44ページをどうぞ。

FC Bayern München

バイエルン・ミュンヘン

基本フォーメーション　4－2－3－1

オリッチ

クローゼ

ティモシュク

アルティントップ

プラニッチ

マイスターシャーレを義務づけられたドイツの常勝軍団ここにあり！

昨年のワールドカップで活躍したメンバーがズラリと並ぶ攻撃陣はまさに圧巻、あのクローゼですらスタメンを確約されないというのだからスゴイ！　中盤センターは新たににコンバートされてブレイクしたシュバインシュタイガーとファン・ボメルの2枚で磐石だが、ラームとデミチェリス以外のディフェンダー陣はやや駒不足な印象が否めない。90分間休まず攻めて攻めて攻めまくる覚悟で試合に臨もう！

得意のダイレクトシュートでゴールを量産するマリオ・ゴメス。2トップで起用しても高い実力を発揮する。

U-5ならだれを登録する……？

バン・ブイテンとバドシュトゥーバーに代わるDFの確保は必須事項。白カード版のキブやエブラ、あるいはエスキュデやスキラッチのコンビで補完するといいだろう。中盤から前の選手は、ファン・ボメル、リベリー、オリッチの3人を旧バージョンの白カードに代え、さらにシュバインシュタイガー、ミュラー、クローゼ、ゴメスのいずれか1人を外せば、ちょうどU-5になる。ここはジョズエのような守備力の高いボランチとシュバイニーを入れ替えるのが妥当か？

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ヨルク・ブット	Tスタイル	GK攻撃参加	11	17	15	17	10	10	80

使用感　新チームの立ち上げ当初はセービングが不安定な印象を受けるが、個人能力が★３を超えるあたりからみるみる実力を発揮するようになる。特にミドルシュートに対してはめっぽう強く、バツグンの反応でことごとくゴールの外に弾き出してくれる。PK戦にも非常に強く、セービングはもちろんキッカーとしてもかなり優秀だ。短所は飛び出すスピードが遅いことと、近距離シュートの対応がやや苦手なことか？

備考　パントキックの精度はかなり高いほうに入る選手だが、弾道が低過ぎるせいで中盤で相手にカットされてしまうことがあるのが玉にキズ。もし取られた場合はカウンターに注意せよ!

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ホルガー・バドシュトゥバー	Tスタイル	トライアングルパスワーク	11	16	15	16	13	16	84

使用感　センターと左サイドバックのポジションをこなす若手ディフェンダー。左足でのロングフィードの精度もまずまずで、複数のポジションで機能するのはありがたいのだが、バテやすいのと肝心の1対1の守備がやや不安定な印象を受けるのが大きなマイナス材料。ディフェンダーでありながら、トライアングルパスワークのチームスタイルを持っているという意味では確かに貴重な存在なのだが……。

備考　伸び盛りの若手選手ということもあってか、個人能力の成長がとにかく早い。数試合ベンチに置いたままでも、いつの間にか★マークが増えていたりするのでビックリしてしまう。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	マルティン・デミチェリス	Tスタイル	バイタルエリアブロック	10	18	14	16	13	16	87

使用感　1対1でのマーキング、パスカット、スライディングタックルのどれをとっても優秀なセンターバックだ。ロングフィードの精度もまずまずで、ときどきオーバーラップを仕掛けてカウンターアタックを演出することもある。味方の背後をカバーする能力にも長けているので、もし彼が居なければバイエルンのディフェンスは機能しないと言っても過言ではない。圧倒的な存在感と安定感を誇る頼もしい選手だ。

備考　本来は中盤(ボランチ)を本職としていた選手だが、今回のところはセンターバックで起用するほうがよさそう。玉離れの悪さからか、中盤で使うとボールを相手に取られやすくなる感が否めない。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	フィリップ・ラーム	Tスタイル	ダウンザライン	14	12	16	11	18	17	88

使用感　対峙する相手ボールホルダーに容易に突破を許さず、スキあらば高速フリーランニングで一気にオーバーラップを仕掛ける。ドリブルのスピードも非常に速く、相手をあっという間に置き去りにしてセンタリングやシュートに持ち込む攻撃力の高さは圧巻のひとこと。味方がボールを奪われた後の帰陣も迅速で、さらにはキャプテン適性をも合わせ持つ。現バージョンの中でもトップクラスのサイドバックだ!

備考　もともと本職としていた左サイドバックで使っても問題なく機能するのもこの選手の長所だ。むしろ左に固定して使ったほうが、その実力をさらに発揮するような気がしないでもない!?

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ダニエル・プラニッチ	Tスタイル	ロングパス重視	13	11	15	13	15	14	81

使用感　積極的にオーバーラップを仕掛けるタイプの左サイドバック。守備は平均レベルで、ドリブルやフリーランニングのスピードが特に速いわけではないが、左足のキック力とパス精度の高さはかなりのもの。敵陣のペナルティエリアにまで侵入し、そのままの勢いでドリブルシュートに持ち込んでしまう場面も再三見せてくれる。負けているときにはサイドハーフで起用して、クロサー役に専念させるのもアリだ。

備考　上図のフォーメーションではバドシュトゥバーが左サイドバックのスタメンになっているが、攻撃を重視するなら代わりにプラニッチをレギュラーとして起用するのがオススメだ。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ダニエル・バン・ブイテン	Tスタイル	アンチハイタワー	9	17	11	19	9	12	77

使用感　長身を生かした空中戦では無類の強さを発揮し、正面に対峙した相手には巨体を浴びせて無理矢理ボールを奪取する巨漢センターバック。カバーリングも無難にこなし、精度の高い左足でのロングフィードも大きな武器となる。弱点は対敵動作が非常に鈍く、しばしばドリブラータイプの相手にボールを切り返されると置いてけぼり状態にされることが多いこと。起用時はプレスのかけ過ぎには十分に注意したい。

備考　味方のコーナーキックの際には最前線まで上がり、ヘディングで合わせて得点に絡むこともしばしば。負けているときのパワープレイ要員として使ってみるものいいかも?

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ハミト・アルティントップ	Tスタイル	パワードリブル突破	15	8	13	17	16	15	84

使用感　タッチライン際でアップダウンを繰り返す右サイドのスペシャリスト。スキルは「決死のドリブル」だが、個人能力が成長するまでしばらくの間は正直あまり計算できる突破力とは言いがたい。むしろ守備意識の高さと、右足から放つクロスボールの精度の高さを生かした方が実戦的といえそう。スタメンで起用するなら、やや低めのウイングバックとしての起用が無難といえる。

備考　レギュラーカードの選手でありながらパワー、スピード、スタミナの3拍子がそろった稀有な存在。相手守備陣がバテたタイミングで交代出場させるジョーカー役としては最適だ!

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	フランク・リベリー	Tスタイル	ファンタジーア	18	6	19	15	18	15	91

使用感　急激に方向を変えながら敵陣を切り裂く高速ドリブルで決定機を次々と演出し、コーナーキックのキッカーとしてもかなり優秀だ。する。左サイドから繰り出すクロスボールの精度が非常に高いので、3トップの左ウイングとしても問題なく使える。好不調の波が激しいタイプのようで毎試合ごとに調子がコロコロ変わり、不調のときは自分から相手にぶつかってみすみすボールを失う場面もしばしば見られた。

備考　サイドでは水を得た魚のごとく躍動するが、トップ下で起用するとどういうわけか試合から消えてしまうことが多い。左サイドハーフかウイングに固定して使うのがオススメだ。

FCアルカディア日記3　現バージョンは以前にも増してカードを並べる位置が非常に重要になっている印象。例えばFWの選手であれば、ペナルティエリア内に置けばよりストライカーらしくゴールに向かう動きを優先し、タッチライン際に配置すると対峙する相手を抜いたりラストパスを狙う頻度がより高まるようになるのだ。試合中は状況に応じてポジションを微調整して、個々の選手が持つポテンシャルをうまく引き出してあげよう。(たてしゅ)

ドイツを背負う新星の輝きを見よ

フォワードとしてもミッドフィルダーとしてもそん色なく機能してしまうマルチな才能は、長年『WCCF』シリーズをプレイしている私、たてしゅも思わず舌を巻いてしまうほどに素晴らしい。一人で三役も四役もこなせるミュラーのような選手がチームにいれば、試合中にフォーメーションを変更するときも非常にスムーズにできるので大助かりだ。これでもしミドルシュートの決定力が向上すれば、先輩バラックも裸足で逃げ出すほどの末恐ろしい選手になることだろう。W杯得点王の看板に偽りナシ！

レアカード版も存在するが、黒カードでもその実力に疑いの余地はない。初心者から上級者まで安心して使える超優等生だ！

ポストプレイヤー＝名パサーの法則

長身のポストプレイヤーといえば競り合いやボール奪取は得意だが足元の技術は残念というイメージがついて回りがち。しかし『WCCF』のポストプレイヤーはチームスタイルによっては名パサーに生まれ変わる。その好例がバイエルンのクローゼやオリッチ。チャンスメイクや○○ポストといったチームスタイルを発動させるとパスを出す意識と精度が格段にアップ。もともとの個性である屈強な体でボールをキープし、下手なパサーより得点の匂いのするパスを連発してくれるぞ。

通常時は点取り屋、カードを揃えればパサーに変化。チャンスメイクかポスト系のチームスタイルをもつFWなら、ほぼ同じ運用が可能だ。

ウインガーの資質を全て持つ彼に注目!!

今期から自ら志願してコンバートしたという右サイドバッカー。守備が軽い事で有名だが、本作では思いのほか見事なディフェンスを披露してくれる。攻撃力に関しては世界屈指といえ、ウイングバックや場合によってはウイングなど、後方に信頼のおけるバランサーと組み合わせて使用するのが得策か。バイエルンならアルティントップやティモシュクあたりと組み合わせたい。もともと広い視野を持つので、突破力だけでなく連携が上がれば上がるほどチームの組み立てに奏功する。

4-2-3-1の右ウイングが最も適正か。愛好者が少ないこともあって、対人戦で意表をついた突破を決める事も。それも本物っぽい？

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	アリエン・ロッベン	Tスタイル	バイタルエリアドリブル	17	7	16	14	20	13	87
SP	バスティアン・シュバインシュタイガー	Tスタイル	パワーボールキープ	16	10	16	16	16	16	90
RE	アナトリー・ティモシュク	Tスタイル	ディフェンシブセントラル	10	15	13	17	11	15	81
SP	マルク・ファン・ボメル	Tスタイル	ムードメイキング	13	13	16	17	12	17	88
SP	マリオ・ゴメス	Tスタイル	ダイレクトシュート重視	17	5	16	17	16	14	85
SP	ミロスラフ・クローゼ	Tスタイル	チャンスメイク	18	6	15	17	15	13	84
SP	トマス・ミュラー	Tスタイル	シャドーストライク	17	9	15	14	16	14	85
SP	イビチャ・オリッチ	Tスタイル	セカンドポスト	16	9	15	14	19	17	90

アリエン・ロッベン

使用感 ボールを触るのと同時に急加速して、一瞬で相手を置き去りにする高速ドリブルと強烈なミドルシュートで違いを作り出すモンスター。スピードは申し分ないが、正対した相手のマーカーをフェイントで逆を突いて抜くのはあまり得意ではないようだ。欠点はスタミナ値を見れば明らかなように、試合中にガス欠しやすいこと。また、ケガをしやすかったり個人能力の成長が遅いタイプなのも不安材料だ。

備考 全体的にかなりクセがあり、またスタミナ切れを起こしやすいので使いこなすのはかなり難しいだろう。起用するのであればレアカード版のほうを使うことをオススメしたい。

バスティアン・シュバインシュタイガー

使用感 右足で放つミドルシュートはパワフルかつ高精度で、さらに個人能力が成長するにつれてフェイントを駆使したドリブルの突破力もどんどん向上する。パスをつなぐのも得意としており、敵陣のバイタルエリア付近まで上がったときはスルーパスも積極的に狙うのでトップ下で使っても十分に機能する。守備はあまり得意ではないのでワンボランチには不適。ダブルボランチの一角かサイドハーフとして使いたい。

備考 リベリーとの相性が非常によく、取材時にはなんとたあったの2試合こなしただけで線がつながることを確認。左サイドで縦に並べるか、2列目で横に並べてコンビを組ませるといいだろう。

アナトリー・ティモシュク

使用感 守備意識が非常に高く、ピッチ全体を精力的に動き回っては、相手のボールホルダーにどんどん体を寄せてボール奪取を敢行する中盤のダイナモ。中・長距離のパスも比較的得意としており、中盤から思い切って左右広角にボールを展開してチャンスを演出する場面もしばしば見せてくれる。チーム内では同タイプのファン・ボメルの存在に隠れがちな印象もあるが、その実力には何の疑いの余地もない。

備考 足が遅いのが気になるものの、もし退場者が出たりして困ったときにはパワーと守備力の高さを生かしてセンターバックとしても使える。バックアッパー要因としても最適だ。

マルク・ファン・ボメル

使用感 中盤で相手のパスをカットしたり、しつこく食らいついてボールを奪い取るディフェンスはまさに職人芸。味方のカバーリングも精力的にこなし、ディフェンスを引き締めてくれる実に頼もしい存在だ。たまに攻め上がってスルーパスを出したり、味方のパスを受けてミドルシュートが狙える位置に顔を出して攻撃を組み立ててくれることもあるすることもあるが、以前よりもボールキープ力は若干低下した印象だ。

備考 ディフェンス時のポジショニングがとにかく素晴らしい選手だが、以前に登場した白カードでもそん色ない活躍をする。U-5チームで戦う場合にはそちらをセレクトした方が良いかも……？

マリオ・ゴメス

使用感 あらゆる種類のクロスボールにピンポイントで合わせてゴールを量産するダイレクトシュートの達人で、ヘディングシュートの決定力も非常に高い。ただしミドルシュートは不得意で、ドリブルシュートの場合は左足だと大きく決定力が落ちるので要注意。動作が鈍く、相手をフェイントでかわして突破できるタイプではないので、センターフォワードとしてフィニッシャー役に専念させるのがベストだろう。

備考 ミュラーとクローゼとのコンビネーションが良好で、比較的早い段階で黄金連携が完成する。同時に起用すれば非常に強力なのは確かだが、スタミナ切れを起こしやすいのが難点だ。

ミロスラフ・クローゼ

使用感 十八番のヘディングシュートの決定力は言わずもがな、相手を背負いながら力ずくで反転したり、ポストプレイで味方へアシストする能力にも長けたセンターフォワード。特にチームスタイルのチャンスメイクを発動させると、バイタルエリアで高精度のラストパスを連発してくれるようになるので実に頼もしい。ただし、ドリブルではまったくと言っていいほど相手を抜けず、ミドルシュートも大の苦手だ。

備考 足技は凡庸(失礼!)だが、ことヘディングに関しては多彩なバリエーションを持つ。特にニアサイドでハイボールに触って後方に擦らし、味方へアシストするプレイは必見!

トマス・ミュラー

使用感 ドリブル突破、ラストパス、そしてシュートのいずれもが高水準。フォワード登録だが、トップ下あるいはサイドハーフとして使っても機能する攻撃の万能選手で、さらにセンターフォワードで起用すると、味方のパスにいち早く反応してピンポイントで合わせる危険なストライカーにも変身する。個人能力の成長も早く、スタミナ値が14の割にはなかなかバテないタイプなので非常に使い勝手が良い。

備考 リベリーとは3試合で、ゴメスとはなんと1試合消化しただけで連携の線がつながるほどの好相性を持つ。バイエルン勢でメンバーを固めるなら司令塔として使うのが適任か？

イビチャ・オリッチ

使用感 相手のマークを巧みに外し、味方のパスを引き出すポジショニングが絶妙。ポスト役として周囲の味方にボールをつなぐだけでなく、ゴール前に猛スピードで飛び込んで放つダイレクトボレーおよびヘディングシュートも得意としている。ミドルシュートの精度はもうひとつだが、こぼれ球への反応が非常に速く、スタミナが豊富なのも大きな長所だ。 2トップか3トップの左ウイングとして使うといいだろう。

備考 ベテラン選手ゆえなのか、個人能力の成長が非常に遅いのが唯一の懸念材料。こまめにコミュニケーションをとらなければ、★マークがなかなか増えないタイプなので注意されたし!

FCアルカディア日記4

試合に勝利した後に、有名コーチが視察に来ると特別メニューの練習ができるようになるのはみなさんもよくご存知のことだろう。だが、この特別メニューを実行後に早めに練習を切り上げると、選手たちのコンディションが大幅に向上する効果があることは意外と知られていないようだ。成功すると、「選手たちのコンディションが完全に仕上がっています。」というようなメッセージが表示されるのでぜひお試しを!(たてしゅ)

Sevilla FC

セビージャ

TEAM DATA

基本フォーメーション 4-4-2

サンチェス

カペル

コンコ

ロマリッチ

カヌーテ

キラ星のごとく集結した優良レギュラーカードに注目!!

『09-10』で初登場となるセビージャは、的確なスカウティングと堅実なチーム運営でリーガ・エスパニョーラ屈指の強豪へと進化したチーム。FW、ボランチ、CBなど要所には各国の(元)代表クラスがそろい、その他のポジションやベンチにはいぶし銀のベテランと才能ある若手が控えている。前線へスムーズにパスを繋げる布陣、もしくは連携線を確立すれば、プレミアディビジョンや対人戦などでも勝利を積み重ねられるはずだ。

L・ファビアーノを筆頭に、ネグレド、カヌーテで構成される前線の攻撃力はビッグクラブに引けを取らない。

U-5ならだれを登録する……?

セビージャのよさを残しつつ強化するなら、U-5の残る1枠は突破力の高いサイドアタッカーを入れるといい。絶対的な選手を入れて攻撃の起点を作り、だぶつき気味なサイドの選手を減らしてCBの控えを確保しよう。さらにFWを1枚削ってGKかCBに超一流の選手を入れるのもアリ。追加する選手は連携を考慮するならサイドの選手はブラジル人(D.アウベス、ロビーニョなど)がいい。CBにはスキラッチと相性のいいガラ、ゾコラと同国籍のコロ・トゥーレあたりがオススメだ。

RE	アンドレス・パロップ	Tスタイル	PKセービング	Off	7	Def	18	Tec	10	Pow	17	Spe	12	Sta	11	To.	75

使用感 PK戦に非常に強く、カップ戦においては引き分けを高確率で勝利に変えてくれる頼もしい存在。ただ流れの中での一対一はそれほど強くなく、特にペナルティエリア内の動きやハイボールへの反応にはかなり問題がある。試合中は取れそうなボールが来たと思ったらキーパーボタンを押して対処したい。ミドルシュートには強いのでペナルティエリア外からのシュートにはそれほど警戒しなくていい。

備考 判断力に優れたGKと違い、ペナルティエリア内でピンチになったときにパロップ(CPU)の判断で失点を防いでくれるケースはまれ。コーナーキックなどは毎回跳びだすぐらいの決め打ちでいいかも。

RE	ジュリアン・エスキュデ	Tスタイル	アンチコンビネーション	Off	9	Def	17	Tec	13	Pow	16	Spe	15	Sta	16	To.	86

使用感 競り合いに負けない体の強さ、巧みなインターセプトを生み出す優れた判断力など、ディフェンスに必要な能力のすべてが高い次元でまとまっている。レギュラーカードの中ではトップクラスのセンターバック。他の定番レギュラー DFと違いスタミナが高く、交代要員が必要ないのが大きな魅力。攻撃的なチームスタイルが発動されていると、ロングフィードにチャレンジすることが多くなる(精度はそれなり)。

備考 高いインテリジェンスをそなえた選手なので、本職のCBに近いポジションのSBやアンカーなどもそつなくこなす。足下の技術もDFとしては優秀。ショートパスは安心して見ていられる。

RE	フェルナンド・ナバーロ	Tスタイル	サイドエリアプレス	Off	10	Def	13	Tec	13	Pow	14	Spe	15	Sta	15	To.	80

使用感 あまり攻撃に参加しないタイプのサイドバックのため、試合中、とくに勝ちゲームで目立つことは少ない。しかし一流のウインガーと対面しても簡単には抜かれない守備力、連戦や激しい練習の後でも90分フルに動けるスタミナは攻撃陣に交代枠を割く必要が多い『WCCF』においてはかなりありがたい。チームスタイルもサイドを起点に攻めてくる相手には非常に噛み合いが良い。

備考 プジョルと連携面で相性がいい。U-5でスペイン代表を組む際は左SBのスタメン候補となるだろう。マジョルカ時代の同僚であるヨシト・オオクボとも名コンビとして認定されている。

RE	セルヒオ・サンチェス	Tスタイル	サイドエリアブロック	Off	11	Def	12	Tec	13	Pow	13	Spe	16	Sta	12	To.	77

使用感 ほぼ守備専門の右サイドバック。サイドラインでの手堅い守備に加え、恵まれた体(185cm)のおかげで浮き球のカットや相手のコーナーキック時の守備でも存在感を発揮する。ただしスタミナが切れるのが早く、1試合通して使うとなると試合終盤に息切れしてウイークポイントになる可能性が高い。起用するなら勝ち試合の守備固めなどで投入するのが無難か。

備考 カードのディフェンス値は12と低いが、チームスタイルをうまく使えば一流のサイドアタッカーが相手も封殺できる。守備面に関してはかなり信頼の置けるカードといえる。

RE	セバスティアン・スキラッチ	Tスタイル	アンチコンビネーション	Off	8	Def	18	Tec	11	Pow	18	Spe	14	Sta	15	To.	84

使用感 これまで何度かカード化されてきたが、今バージョンのカードは別人といってもいいぐらいパワーアップしている。なかでも一対一での勝負や空中戦はレアカードの選手と比較してもそん色のない能力だ。ただ敵選手に抜き去られることは少ないが、失点を防ごうと強引な守備を行ない、カードをもらってしまうことがある。プレスボタンをうまく使ってペナルティエリア外で体を寄せさせるようにしたい。

備考 守備面では頼もしいが、ボールを奪った後のプレイ(パス、判断力)はやや不安定。好連携の選手が近くにいれば改善できるので、エスキュデやガラといったフランス人選手とコンビを組ませよう。

RE	アドリアーノ	Tスタイル	サイドエリア支配	Off	14	Def	10	Tec	15	Pow	9	Spe	17	Sta	16	To.	81

使用感 サイドなら左右を問わずDF、MF、FWがこなせるユーティリティープレイヤー。戦術理解度が高いのかサイドバック時は攻め上がりを自重した守備重視の位置取り、ウイングでは陣深くまで斬りこむなど、ポジションに応じて適切な動きを選択してくれる。利き足は左だが右足でくり出すパス、クロスの精度も高い。スタミナも1試合持つだけの量はある。派手さはないが欠点らしい欠点のない選手だ。

備考 チームメイトのL.ファビアーノをはじめ、D.アウベスなどブラジル代表としてともに戦った選手とは相性がいい。セレソンの一員としても活躍が期待できるレギュラーカードとなっている。

RE	ディエゴ・カペル	Tスタイル	ウインガードリブル	Off	15	Def	8	Tec	18	Pow	9	Spe	17	Sta	13	To.	80

使用感 本職の左サイドMFの位置に配置するとタッチライン際を疾走してクロスを上げようとし、ウイング的な役割を与えると中央に向かって移動し、直接得点へ絡もうとするような動きが多くなる。基本的にボールを持つと長い距離をドリブルで移動しようとする。そのため相手のフォーメーションを見てプレッシャーの少ない場所でボールを受けられるような場所で起用したい。

備考 放っておいても個人能力が成長していくタイプ。能力のアップと相性のいい選手(レナト、ナバス)との連携を高めれば、多くのチャンスを演出できるようになるだろう。

RE	アブドゥライ・コンコ	Tスタイル	サイドゲームメイク	Off	11	Def	13	Tec	14	Pow	13	Spe	14	Sta	16	To.	81

使用感 セビージャ以外でのキャリアはほとんどセリエAということもあってか、堅実な守備が光る。ドリブルでの突破はあまり得意ではないため、サイドバックやウイングバックで使うのがベター。攻撃時はショートパスや近くの選手とのワンツーで崩しを狙っていくことが多い。試合の流れを変えるようなプレイはしないが、攻守ともにミスが少なくスタミナもあるため、計算しやすく使い勝手のいい選手ではある。

備考 ジェノア在籍時のチームメイト、ボリエッロとの連携線が育ちやすい。もともとの(ショート)パス精度が高く設定されているようで、ボリエッロに限らず連携の繋がった選手とはいい動きを見せる。

FCアルカディア日記5 U-5にするなら、番外編:セビージャをU-5のベースチームにするなら、下部組織出身で移籍した選手を呼び戻すのもいい。いまやレアルの中心選手であるセルヒオ・ラモス、スペイン代表の世界制覇に貢献したマルチェナ(バレンシア)、現在はアトレティコに在籍するレジェス(04-05、05-06でカード化)といった選手が『WCCF』でカードになっている。(マンモス丸谷)

一人六役!? アドリアーノ(マジメなほう)に注目!

ピッチ内外の派手な活躍で有名なアドリアーノさんと同名のこの選手。メインポジションがサイドバックと地味な彼ですが、ブラジル代表でも活躍、現在はあのバルサに所属と着実に出世中。もはやアドリアーノといえば彼かガンバ所属のアドリアーノの2択といえるでしょう。サイドなら左右を問わずどの高さでも機能するので、控えとして登録しておくだけで役に立つ。そして彼のおかげで余裕のできた枠に一芸に秀でた選手を入れればチームの勝率もアップ! 本人は地味なままだけど。

スタメンでもジョーカーでとしても高い能力を発揮するアドリさん。特にチームスタイルを発動させたときの破天荒な動きは必見。

守備で味方全体を鼓舞するパフォーマンス

接触プレイに非常に強く、相手のスキを突いて放つ強烈なスライディングタックルでボールを次々と刈り取る、いかにもアフリカ出身の選手らしいフィジカルモンスタータイプのミッドフィルダーだ。

しかし、驚くのはまだ早い。実はこの選手の真骨頂は、ボールを奪った後に左右広角にパスを散らす展開力に優れていることなのだ。さらに、チームスタイルのワイドゲームメイクを発動させると他の味方選手のパスワークも向上するため、チームがまさに全軍躍動状態となる!

好守に絶大な存在感を見せるまさにダイナモ。これでもし白だったら、今頃トンデモないプレミアカードになっていたかも?

名前で使おう

名波シュンの私見

不人気最強カードに光りあれ……!!

最初はなんだか某有名ストライカーのような名前と話題のコンビネーションチームスタイルに惹かれて使用し始めたのですが、現在のマイチームではエスキュデとともに欠かせない存在です。特にラストパスに対して無類の強さを持ち、まさにパスサッカーの天敵といったたたずまい。最近では正直センターバックにレアカードを使う気がしましぇん(高さには弱いが)。

現在、実際のシーンではアーセナルの一員として活躍する彼。すごく活躍してるって感じでもないので、来季もぜひ白で……。

リヨン黄金期の中心選手なので、そちらとの連携を期待するのもアリか。トゥラン、マクン、メンサー、ブムソン、クリス。うわ強そー。

RE	ヘスス・ナバス	Tスタイル	カットイン	Off	16	Def	8	Tec	18	Pow	8	Spe	18	Sta	15	To.	83

使用感 リーガを代表する切れ味鋭いドリブルが魅力のサイドアタッカーだが、『WCCF』の世界においては複数の敵選手に囲まれるとボールを奪われやすく、ドリブラーとして活躍せるのは難しい。パスセンスを活かせるトップ下のほうが輝けるはずだ(中央だとドリブルよりパスを選ぶ頻度が多くなる)。またシュートがうまいため、短い距離のドリブルでシュートまで持っていけるセカンドトップで起用するのもアリ。

備考 セビージャよりもドリブラーが少ないスペイン代表のようなチームのほうが重宝するだろう。セルヒオ・ラモスと好相性なのもポイント。また、元チームメイトのD.アウベスとも仲が良い。

RE	ディエゴ・ペロッティ	Tスタイル	ドリブル突破	Off	15	Def	7	Tec	16	Pow	11	Spe	18	Sta	13	To.	80

使用感 ペナルティエリア付近にてフリーでボールを持たせれば鋭いシュートでの得点が狙えるが、サイドアタッカーとして必要な突破力に難あり。しかも一度ボールに触ると長く持つ傾向があるためボールを奪取されやすく、チャンスを作るどころかピンチを招くことが多い。個人能力の成長が早いので、コミュニケーションを積極的に取って覚醒させ、周囲との連携も高めれば活躍の場は広がるが……。

備考 プレッシャーのない状態からのクロス、スルーパスの精度はまずまず。起用するならMFよりも囲まれにくいウイングがオススメ。両足の精度に差がないため、右ウイングに配置してもいい。

RE	レナト	Tスタイル	フォアザチーム	Off	13	Def	10	Tec	17	Pow	14	Spe	13	Sta	15	To.	82

使用感 ボランチとして水準以上の守備力をそなえつつも、攻撃面でも長短のパスを状況に応じて蹴り分け、チームに貢献するハイセンスなブラジル人MF。基本的に中盤のどこに置いてもプレイスタイルは変わらず、サイドやセカンドトップであっても積極的なプレスでボールを奪い、そこからのパスでゲームをコントロールしていく。あまり大きく動き回る選手ではないため、スタミナ切れしにくいのも魅力。

備考 周囲を統率する力が高く、キャプテン向きの特性を持っている。オフェンス値13だが、セカンドトップやフォワードとして起用されることもあるためか、シュートの威力、精度も高い。

RE	ヌドリ・ロマリッチ	Tスタイル	ロングスルーパス重視	Off	13	Def	11	Tec	14	Pow	18	Spe	12	Sta	15	To.	83

使用感 アフリカ大陸の選手(コートジボワール出身)らしく、強靭なフィジカルバランスが特徴。ボールタッチやパスは大雑把でその隙を突かれやすいが、空中戦を含めたボールの奪い合いは非常に得意。相手チームの攻撃を遮断したい状況で投入すると高い確率で役に立ってくれるだろう(こちらの攻めも停滞する可能性があるが……)。同郷の多くの選手に加え、ダイスケ・マツイと連携が繋がりやすい。

備考 微妙な精度のパスは本人のチームスタイルや○○パスワークを発動させることである程度改善できる。ロマリッチがボールを持ったらパス系のチームスタイルに切り替えよう。

SP	ディディエ・ゾコラ	Tスタイル	ワイドゲームメイク	Off	11	Def	14	Tec	16	Pow	14	Spe	13	Sta	18	To.	86

使用感 ひとりで中盤の底を支えられる守備力と運動量を持つ。高い戦術眼もそなえているためインターセプトも得意。ボールを奪った後の展開力は通常時だと平凡だが、チームスタイルのワイドゲームメイクを発動させればロングパスを交えた散らしで前線へボールを供給してくれる。欠点らしい欠点はドリブルぐらい。 1回あたりの間隔が大きいため、そこを狙われるとボールを奪われやすい。

備考 コートジボワール代表の中心選手であるドログバやコロ・トゥーレと仲がよく、連携を確立させやすい。安定感は少し欠けるがセンターバックとしてもプレイさせることも可能。

SP	フレドリック・カヌーテ	Tスタイル	キープレイヤーアタック	Off	18	Def	7	Tec	17	Pow	17	Spe	15	Sta	13	To.	87

使用感 長身のストライカーではあるがパワーで勝負するタイプではなく、足下の技術で得点やアシストで重ねていくテクニシャン系の選手。とくにパスの精度がすばらしく、ゴール付近では効果的なスルーパスを出してくれることが多い。カヌーテ自身が決めに行く場合はチームスタイルのキープレイヤーアタックを発動させておくとキープ力が上がり、シュートまで持っていきやすくなる。

備考 チームスタイル発動中はボールキープと突破力が大幅に向上するがスタミナを激しく消耗する。もともとスタミナが多い選手ではないため、常時点灯ではなく勝負どころを見極めて使おう。

SP	ルイス・ファビアーノ	Tスタイル	ゴールハンティング	Off	19	Def	5	Tec	17	Pow	16	Spe	16	Sta	14	To.	87

使用感 "ゴール前で点を取る"といったタスクのみに特化したカード。ヘディングやボレーなど、ノートラップからでも威力、精度ともに十分なシュートを放つことができる。ドリブルやポストプレイは正直微妙だが、こういった欠点はレアカード版ではほぼすべてが解消されている。とくにドリブルでの突破力のちがいは顕著。シュートもミドルが強化され、ゴールが狙えるレンジが大きく広がるぞ。

備考 同僚のアドリアーノをはじめ、カカ、ロビーニョといったセレソンの中核を担う選手と相性がいい。パスの受け手、出し手ともにレベルの高い選手なので、組ませれば多くの得点を期待できる。

SP	アルバロ・ネグレド	Tスタイル	バイタルエリアドリブル	Off	17	Def	6	Tec	17	Pow	18	Spe	14	Sta	14	To.	86

使用感 FWに必要なフィジカル、テクニック、スピードをそなえた選手。個人能力、特殊能力の成長とともに突破力が上昇していく印象。ドリブルでの突破が容易になる状態まで育てると一気に得点を量産できるようになる。シュートの精度と空中戦は最初から強い。反面パスやポストプレイの意識、精度はあまり成長しない。自らの力でゴールを奪う生粋のストライカーとして使ってやるのがベストだろう。

備考 スペイン人としては珍しい、フィジカルの強いFW。SPカードというのがネックだが、コーナーキックでのチャンスを活かすのが難しいスペイン人縛りのチームなどでも役立つはずだ。

FCアルカディア日記6 不遇なサイドアタッカーの起用法:現バージョンの「WCCF」では、サイドアタッカーはよほど総合能力が高いか、何かひとつに特化していないと活躍させづらい。好きな選手がイマイチサイドで活躍させられない人はセカンドトップとして起用してみよう。ゴールまでの距離が短いこのポジションなら、多くのサイドアタッカーが得意とするドリブルを活かしやすいぞ。(マンモス丸谷)

まさかのカードが続々復権!?

今月は、現状で大きく変化した環境の解説を交え、注目、多用されるカードの用途を理解してもらいつつ、その対策を解説していく。新たな戦局を知識と技術で乗り切ろう!

Text : age

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻(2.64)
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日：稼働中(2011年3月31日)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

現在の流行と活用されているシステム

まずはシステムやアルティメットスペルなど、全体的な環境の確認とその対応策を考えておこう。強力なものは取り込み、かつ相手に使われたらしっかり対策すべし!

現環境を把握しよう!

中心となる種族とそのカード、流行のアルティメットスペル（以下US）。これらを理解しなくては苦戦してしまうこと間違いなし。

まずは、現在の対戦でそれらがどう使われているのか、また、どのようなテクニックがあるのか、そのあたりをしっかり把握しておきたい。

環境が変わり、中心となる種族やデッキが大きく変化した。それにあわせたデッキの調整は非常に重要になってくるぞ。

人気のUSとその理由

現在主流となっているUSは、LV1では安定の〔アディション〕と〔クロノフリーズ〕、LV2はほかとの兼ね合いで調整しつつ、LV3は〔サクリファイスU〕と〔リターンゲートU〕が人気。

〔リターンゲートU〕に関しては、それに対抗するために選択、という理由も多いようだ。

LV1とLV2の能力が変更され主流となった〔リターンゲートU〕。それに対抗するなら〔サクリファイスU〕や〔キュアオールU〕を選択する。

飛躍の人獣、神族の苦難

前バージョンでも、【ヤ・シュトラ】を中心としたデッキがなかなかの強さを誇っていた人獣。今回は、USの変更と能力の強化で【バーサーカー】が主軸に、かつトップクラスのカードとして君臨することに。今回の中心種族であることは間違いない。しかし、必ずしも良いことばかりでもなく、そのデッキが強力で、同族でほかのデッキが勝ちにくい、といった苦悩もあるようだ。ほかのデッキで対抗する場合、弱点付加やDEF低下などの特殊技を駆使したデッキを組むといいだろう。

逆に苦戦を強いられているのが神族。これまでの主軸が軒並み弱体化したため、決定力のあるデッキがなかなか決まらない。そのため、この環境にあわせ、主人公の武器を炎属性にしたり、闇属性はやや少なめにしたり……と細かくデッキのパーツや武器を調整していきたい。

DEF上昇の特殊技を重ね掛けする戦術が強力な人獣デッキ。右ページの対策もしっかり見て対処できるようにしておきたい。

主人公の武器を炎属性、かつ剣かレイピアにすると戦いやすさがぐっと増す。人獣対策を立てたいならそこからデッキを考えるのもアリ。

4枚デッキの弱体化、安定の6枚

猛威をふるっていた4枚型高コストメインのデッキだが、リターンゲート系のUSが、LV3以外がやや扱いにくいことに大きな影響を受けているようで、序盤～中盤でパーティが壊滅しそうなとき、それをカバーする手段が乏しくなった。逆に、6枚デッキは汎用性が高くなり安定感が増した。

安心と信頼の6枚デッキ。壊滅してもフォローがきくので、終盤まで粘り強く戦える。USを生かしての逆転も狙いやすい。

フライングサクリファイス!?

サクリファイス使用時に、攻撃を当てる前に使用～拡大した攻撃範囲を演出中に当てることで攻撃を一方的に当てるテクニックだ。

突破後の迎撃時など、相手を待ち構えることが可能なタイミングで使用することで、その後の戦闘を優位に進められるぞ。

対抗策としては、このように広く分散して攻めることだ。スマッシュなどは狙いにくくなるが、固まってせん滅されるよりははるかにマシだ。

アルカナ情報局 4枚デッキはまだいける?：上記のように、やや弱体化した4枚型のデッキだが、【スノーマン】、【アジュダヤ】、【フォルネウス】を軸としたアルカナデレポデッキ、相変わらず基本スペックは優秀な不死四枚型デッキ。【クイックドライブU】の強化がありがたい【ヴィシュヌ】を使った拡散メインの神族4枚型あたりはまだまだ戦えるデッキだ。

種族別注目カードと対策～その1

バージョンアップによって台頭したカードやデッキ。その使い方や対策を覚えておけばそれだけでも勝率は上がる。よく把握しておきたい。

人獣

1stパーティ
アークエンジェルEV　チェシャ猫　シーサー

2ndパーティ
バーサーカー　パラディン

基本戦術

主軸となる【バーサーカー】と【パラディン】のコンビで特殊技を重ね掛けして一点突破を図るのが狙い。USは、LV1に〔アディション〕LV3に〔クイックドライブU〕が相性良し。

開幕は、【チェシャ猫】、【シーサー】、【アークエンジェルEV】で出撃、痛みわけに持ち込む。そして2ndパーティでアルカナストーンシールド側へ攻め上がりつつ突破を狙う。

戦闘になったら特殊技を使い、スマッシュで敵を倒すのだが……そのとき、相手が単体を集中攻撃してきたときの対応が重要。助かりそうにない味方はあえて放置し主人公のHPを温存。一人落とされたら〔アディション〕～ほかにHPが減っている味方にはキュアーライトで回復、といった流れで突破から居座りを狙う。アディションで召喚できる味方も戦闘寄りの特殊技を持つ使い魔ばかりなので、その後の戦闘も誤魔化しやすい。

試合終盤では、相手の逃げ道を封じるように動いて、〔クイックドライブU〕と各種特殊技を重ねて使用しての戦闘が非常に強力だ。

相手陣地から敵を自陣側に誘い込むように動いて逃げ道を封じれば、〔クイックドライブU〕で逃さずせん滅することもできるぞ。

対策を知ろう

◎シールド交換厳禁！

〔Wシールド〕のスキルがある制圧力の高いデッキだと、ついついアルカナストーンシールドをお互い封鎖して割り合いに持ち込みたくなるが、それをすると、中央でぶつかりあいになり、逃げ場の無い状態で戦闘になってしまうことも。

こうなると人獣側はその戦闘能力をいかんなく発揮することができるので非常に危険。

可能な限り相手の動きに合わせて迎撃を続け、そこから突破してリードを広げるようにしたい。

ただし、【ケルブ】や【ウィッチ】のように、制圧面で圧倒的に優位に立てる使い魔を使用し、かつ2ndパーティで先行できるならその限りではない。状況、デッキに応じて対応を変えよう。

◎なるべく高い位置で迎撃！

2速である点は、このデッキの数少ない欠点。早めに戦線を上げて、高い位置で戦闘に持ち込む「フリ」をすれば、相手が特殊技を使用してくれることも。そしてそのまま後退して、相手の特殊技が切れたときに戦闘を仕掛けたい。

敵陣あたりで特殊技を[illegible]ら、そのまま逃げてしまおう。[illegible]温存すれば逆に[illegible]

◎対策カードを考える

やはり、対策として有効なのはいわゆる「ディスペル」系の特殊技を持つ使い魔だ。基本的に、強化、弱体化系の特殊技ばかりなので、それらを消してしまえば優位に立てる。現状、このタイプの特殊技はどの種族相手にでも有効に使えるので、どうしても苦戦するなら組み込んだデッキも考えてみるといいだろう。

コストはやや高めながらも、[illegible]であれば十分に力を発揮してくれる【朱雀】。人獣であれば同族対策として【オセロメー】の[illegible]も検討可[illegible]

神族

トール

ATK上昇までの時間が短縮され使いやすくなった【トール】。「ディスペル」系の特殊技でその効果が消えないため、それらの特殊技を持つ使い魔と併用しても、相手の特殊技の効果のみ一方的に消すことができるため今の環境に合っている。

やや苦戦を強いられている神族の中で、数少ない期待の使い魔の一体。特殊技を使用すると、ATKはかなり簡単に120を超えるので、多少不利になっても、あえて割り合いを選択、時間を稼ぐことで中盤以降での戦闘で逆転を狙える。

特殊技使用後、いかに戦線を維持するかが大事なので、USもアディション系、キュアオール系、サクリファイス系をセットして、だれがやられそうになってもある程度対応できるようにするといい。

また、強化された【ワルキューレ】、変わらず優秀な【セラの天使】との併用も有効だ。

ATKを上昇させれば、たとえ弱点属性ではない相手にもかなりの強さを発揮する。丁寧に立ち回って時間を稼ぎたい。

対策を知ろう

基本的に【トール】がフィールドに居る時間を与えてはダメ。相手が出てきたのに合わせて迎撃をし、ATKが上昇しないようにしておきたい。また、DEFを下げる特殊技で一気に撃破を狙う、といった方法も有効だが……サクリファイスには注意したい。

広範囲のDEFを下げるカードは非常に便利。【アナンタ】であればその力を封殺することも。

アルカナ情報局

その他神族の中心となりうる使い魔：やはり、ピンダメを中心としたデッキは、決定力は欠けるものの、一体落としを狙いやすく、突破されてもある程度ダメージを蓄積させることができるので大きく崩れにくい。とはいえ、それらを使うのであれば、やはり特殊技の効果を消せる【レナス】を組み込み、死滅させないように特殊技のLVを上げて丁寧に運用したい。

種族別注目カードと対策～その2

今回も使いやすさで人気の魔種、新デッキが台頭した海種、不死。どの種族もそれぞれ秀でた部分を持つため油断は禁物。しっかり対応して相手の思い通りにさせないようにしたい。

魔種

パンドラ

【かまいたち】の弱体化もあって注目を集めている。強化されたサクリファイスと特殊技の相性が良く、不死対策の筆頭カードといえる。もちろん、ほかの種族との戦いでもその特殊技は大きな助けとなってくれるだろう。特殊技を使う前に死滅するのだけは厳禁だ。

このバージョンでも安定した力を発揮する魔種。基本は6枚型で、【魔炎長アウナス】＋【パンドラ】型、【バルバリシア】＋【闇の王】型がその主流となる。また、やや弱体化してしまったものの、【シルフ】も十分に選択肢には入るだろう。

基本戦術は、やはり6枚の回転力と魔種の火力を生かした強行突破。矢継ぎ早に攻めることで相手の消耗を誘える。そのぶん、主人公のHPの管理が非常に重要になってくる。

USは、〔サクリファイスⅠ〕と〔リターンゲートU〕をセットしておけばかなり安定するぞ。

ATK、DEFともに通常では無い数値になる【パンドラ】のサクリファイス。切り札として活用していきたい。

対策を知ろう

魔種の回転力を抑えるのに重要なのが相手の主人公のHPを減らして退却させること。そのため、可能であれば敵の使い魔を落とす直前に敵主人公を集中攻撃してHPを減らした状態にしたい。そのため、主人公のレイピアや、「2体にダメージを与える」特殊技も有効になる。

まとめてダメージを与えつつ、その威力にも期待できるカードは魔種戦で非常に重宝する。

海種

シーヘア

特殊な弱体型の特殊技を使う【シーヘア】。同系列の特殊技を使う【ルサールカ】共々、相手を弱体化させつつ、攻撃、スマッシュを封じられる現環境に合った優良使い魔といえる。ほかの特殊技と併用して、敵主力の動きを封じていきたい。

前バージョンとは環境のガラリと変わった海種。現状は弱体化系の特殊技を多く組み込み、それを駆使するデッキがメインとなりつつある。

基本スペックの優秀な【アジュダヤ】を軸に、【シーヘア】、【ルサールカ】、【アクアナイト】などを入れ、相手を徹底的に弱体化させる。基本的には6枚型が安定で、【アジュダヤ】だけはなるべく連れて行き、ほかのメンバーを入れ替えつつ突破を狙っていく。

USは、アディション系、キュアオール系やシーリング系との相性が良いぞ。

各弱体系の特殊技を次々と使用して、相手を混乱の極致へと陥れよう！　相手のペースをいかにして崩すかが大事だ。

対策を知ろう

当然だが、主力がまとまって特殊技をくらわないようにすることが重要。戦線を上げて特殊技をくらったら下がる……といった方法も、【アジュダヤ】に特殊技を使用されると通用しないので、細心の注意を払いたいところ。

主力を左右にしっかり分けて、どちらかはちゃんと動けるようにしておきたい。

弱体化されたとはいえ、まだまだ使い勝手の良い【アジュダヤ】。特殊技はしっかり警戒しよう。

不死

クジンシー

苦節一年と数カ月、ついに最後の七英雄にスポットが当たる!?　特殊技の効果範囲が大幅に拡大されつつ効果も強化されたため、かなり使い勝手が良くなり、いろいろなデッキに組み込みやすくなった。攻撃力不足はサクリファイス系のUSなどで補うのが有効だ。

バージョンアップで一気に主力となった【クジンシー】。【アレス】と組み合わせての運用が有効。【リッチ】も組み込めばよりいやらしい戦い方ができるだろう。

制圧力の高さを生かし、相手を左右に振り、移動速度を下げてアルカナストーンシールドに向かったり、【アレス】の特殊技を使用して逃さず壊滅する、といった戦法が有効だ。

また、【ガルム】と〔Wアルカナ〕スキルを所持する使い魔と併用して、相手の動きを封じ、使い魔を運搬する、といった戦術も非常に強力だ。

【アレス】と【クジンシー】を併用すれば敵を逃さず倒し、復活も遅らせられる。アディションとの併用も有効だ。

対策を知ろう

相手を追いかけるとき、とにかく部隊を広く左右に分けなければならない。まとめて移動速度を下げられることだけはないように。また、あえて相手をストーン上におびき寄せ、逃げ道を封じるように戦いを挑み、せん滅を狙うのもアリ。

味方を左右に分ければ、特殊技をくらわなかった味方で、ある程度距離を詰められる。

移動速度を上げる特殊技であれば、多少のカバーが可能な点も覚えておくといいだろう。

アルカナ情報局　**移動速度低下やアルカナ破壊への対策**：ときには、開幕あえて敵を無視し、多少のリードを覚悟の上でサーチアイを封印して戦いに挑むのもアリ。サーチアイを封印すれば、単純に移動速度が上がり逃げやすくなるだけでなく、相手がこちらの動きを見て出るゲートを変える、といった行動も制限できる。戦闘に特化したデッキを使っているのであれば特に有効だ。

新たなコラボはあの人気作！

今回は、バージョンアップによる変更点の一覧を公開！　意外なカードも強化されているので確認して試してほしい！　そして、ついにあの人気作とのコラボが決定!!

Text:age

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発 売 日：2010年11月10日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

退き佐久間

力萎えの術

尼御台の陣

バージョン1.04Bになり、さまざまなカードが調整を受けたので、注目のカードなどを解説していくぞ。まず、織田家では【SR】滝川一益に注目してほしい。計略使用時の統率低下率が上がったので、さまざまなデッキ、カードへの対策として活用できるようになった。武田家では【SR】山本勘助をピックアップ。統率を上下させる計略への対策ができれば、かなりの力を発揮できるだろう。上杉家では、やはり【SR】上杉謙信の強化がうれしい。兵力が四割ほど回復するので、その回復量を計算に入れた新しい戦術が可能になった。今川家では、【R】寿桂尼と【SR】太原雪斎に注目。寿桂尼は上の写真のように、自身の前方に大きく展開する範囲に変更され、弓足軽である自身も前線の部隊をサポートをしやすくなった。太原雪斎は武力低下の効果が「力萎えの術」と同程度と非常に強力になったぞ。

また、家宝にも調整が入り、効果時間が短かった一部が1カウントほど延長された。中でも瞬間火力も上がった「放生月毛」は要注目だ。

◆家宝変更点リスト

家宝名	カテゴリ	系統	調整内容	修正方向
天羽々斬	武力	刀	効果時間短縮	↓
鬼丸国綱	武力	刀	効果時間短縮	↓
村正	武力	刀	効果時間延長	↑
神意扇	統率	軍配	効果時間延長	↑
無地扇	統率	軍配	効果時間延長	↑
朱雀配	統率	軍配	効果時間延長	↑
能登馬	速度	馬	効果時間延長	↑
放生月毛	速度	馬	効果時間延長 武力上昇値増加	↑
道産子	速度	馬	効果時間延長	↑

◆計略変更点リスト

レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整方向
R	池田恒興	織田	超弩級射撃	武力上昇値増加	↑
C	織田信勝	織田	呪縛の術	効果時間短縮	↓
SR	織田信長	織田	天下布武	効果時間短縮	↓
R	佐久間信盛	織田	退き佐久間	効果範囲縮小	↓
SR	滝川一益	織田	撹乱貫通射撃	弾一発毎の統率減少値増加	↑
R	丹羽長秀	織田	イスパニア方陣	武力上昇値増加 効果時間短縮	↑
UC	土田御前	織田	力萎えの術	効果範囲拡大	↑
SR	秋山信友	武田	武田の猛牛	効果時間延長 突撃距離短縮	↑
UC	飯富虎昌	武田	轟駆け	効果時間短縮	↓
C	木曾義昌	武田	轟駆け	効果時間短縮	↓
R	高坂昌信	武田	疾風の陣	効果時間短縮	↓
SR	武田信玄	武田	風林火山	効果時間短縮 兵力回復減少 速度上昇値減少	↓
C	武田義信	武田	轟駆け	効果時間短縮	↓
UC	禰津神平	武田	忍法大長槍	効果時間延長	↑
SR	馬場信春	武田	不死身の鬼美濃	兵力回復増加	↑
UC	禰々	武田	力萎えの呪い	効果範囲拡大	↑
SR	山本勘助	武田	啄木鳥戦法	武力降下値増加	↑
ST	上杉謙信	上杉	轟駆け	効果時間短縮	↓
SR	甘粕景持	上杉	龍の如く	超絶強化三部隊差 効果時間延長	→
SR	上杉謙信	上杉	毘天の化身	兵力回復増加	↑
C	安部元真	今川	呪縛の術	効果時間短縮	↓
SR	今川義元	今川	上洛の幻	効果時間短縮	↓
SR	岡部元信	今川	精鋭弱体弓術	武力降下値減少	↓
R	寿桂尼	今川	尼御台の陣	効果範囲拡大	↑
UC	定恵院	今川	力萎えの術	効果範囲拡大	↑
SR	太原雪斎	今川	全知の領域	武力降下値増加	↑
UC	関口氏広	今川	誘導の術	効果時間短縮	↓
UC	岩成友通	他	力萎えの術	効果範囲拡大	↑
SR	上泉信綱	他	奥義之太刀	効果時間延長	↑
R	斎藤義龍	他	大蛇の睥睨	効果時間延長	↑
UC	三好長逸	他	呪縛の術	効果時間短縮	↓

乱戦の変更を活用しよう！

今回のバージョンアップで、一部の状況を除き、乱戦時の押し合いの回数が変更され、武将同士が離れるまでの時間が延びた。そのため、槍足軽などを乱戦させて壁にした上で騎馬隊を突撃させる、いわゆる「壁突撃」がかなり狙いやすくなったぞ。逆に、大筒の攻防などでは乱戦を避け、敵を弾きやすい高統率の騎馬隊の価値が高くなったといえる。

壁突撃はもちろん、乱戦を避ける上では、高統率の騎馬が非常に役に立つ。武田家の【UC】一条信龍なども再注目だ！

『戦国BASARA』参戦決定！

カプコンより2011年7月21日に発売予定の戦国BASARAシリーズの最新作、PSP専用ソフト『戦国BASARA クロニクルヒーローズ』に、初回同梱特典として『戦国大戦』のEXカードが付属することが判明！

本作は、過去PSPで発売された、「戦国BASARAバトルヒーローズ」の流れを汲む作品で、シリーズに登場する武将たちによる、2on2でのチームバトルが楽しめる作品だ。戦国HEROによるアツイバトルを繰り広げよう！

付属する武将カードは、右の通り戦国BASARAシリーズの主役の一人ともいえる「真田幸村」！　カードの詳しいスペックなども判明次第、お知らせしていく予定だ！

エンターブレインとセガによる共同プロジェクトサイト「戦国大戦界」。初心者にもわかりやすく解説してくれる「初陣の教え」や、厳選された対戦動画、「戦国大戦」をテーマとしたエンタメコンテツなど、さまざまな情報や動画などを公開中！　さらにプレイヤー同士がつながることができる「戦国大戦コミュニティ」も登場！　お気に入りの主君と友達になろう！　戦国大戦界[http://eb1059.com/]

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモア発の最新ゲーム情報をいち早くお伝えするのがこの「ネオジオランド三番町店」！ 今月はアーケードでも注目を集めたあの魔女シューティングの、Xbox LIVE アーケード版の続報を公開！

各能力の標準は☆三つなのに、全能力が☆4～5！シューティング初心者向けのキャラかも?

突如アーケードにその姿を現して話題をさらった、同人サークル「スタジオシエスタ」原作の痛快錬金横スクロールシューティングが、HD画質＆二カ国語対応フルボイスの豪華仕様で帰ってきた！ 今月は、早くも解禁されたダウンロードコンテンツの情報を公開するよ！

トラブル☆ウィッチーズ ねぉ!

■対応ハード	：Xbox LIVE アーケード
■メーカー	：ＳＮＫプレイモア／開発：冒険企画局
■ジャンル	：魔女の錬金シューティング
■発売日	：4月27日配信
■価格	：800マイクロソフト ポイント
■CERO	：B(12才以上対象)

ヤンデレ魔女をダウンロード！

『ねぉ！』では既存のキャラに加えてサクラコが新たに使用可能だが、さらにダウンロードコンテンツを購入することでさらなる新キャラ・リュッカが使用可能になることが判明！ 年齢100013歳、ヤンデレな魔界の王女（略して魔女）なこの新キャラ、性能やストーリーも相当「壊れ」の模様。ぜひその目で確かめてほしい！

ショットの形態もやや特殊なようだが、その火力が気になるところ。サクラコ以上だとすれば、もはや中型機も瞬殺の反則級か!?

もう一人の新 ~~陰陽師~~ 魔法少女

サクラコ写真館

もう一人の新魔法少女サクラコの、華麗なる旅の道中をご紹介！

ぶっちゃけ、サクラコさんオススメです

サブショットの射程が短い以外、欠点が一切ない強キャラ・サクラコ。ストーリーも右写真のように強烈で、いろいろな意味でオススメだ！

皆にチンドン屋と呼ばれ、あげくカタナ属性扱いのサクラコさん。自分でもコスプレとか言い出しましたよこの子は。

魔法少女は止まらない!?

一般の方々にはその詳細は分からずとも、暴走っぷりはひしひしと伝わってくる発言。だめだこの子、早くなんとかしないと!

続く……かもしれない

初心者もこれで安心錬金！ 1～3面ぷち攻略！

シューティングは苦手な人でも「ねぉ！」でなら気持ちよく遊べること請け合い！楽しく本作をクリアーするための、序盤面のワンポイントを紹介しよう。

STAGE 1 錬金の基本は「欲張る」こと!?

中型機1機目の弾を引きつけ、2機目の弾と一緒に錬金。魔法陣1回で多くの弾を錬金すれば、魔力の節約になる。1面で練習だ！

STAGE 1 BOSS 実は強敵!?

このボスは中央部分が開いた時にしか弱点が出てこない、実は厄介な敵。中央が開いたら弾に気を付けつつ全力で撃ち込み、レーザー発射前に避難しよう。

STAGE 2 中型の敵に注意

道中に中型機が多く、倒しそこねると大量の弾が……。火力が低いキャラの場合、魔法カードも惜しまず使おう。

STAGE 2 BOSS 一体倒すと……!?

二体のボスの波状攻撃は、画面左で大きく動きつつ回避すればOK。突如出現する大きな花輪は、花部分をショットで壊せばあとの茎には攻撃判定はないので安心だ。一体を倒すと残り一体のボスが激しく攻撃してくるので、なるべく均等にダメージを与えてほぼ同時に撃破したい。

STAGE 3 難所は覚える！ そして魔法カード！

この面から、敵弾の速度がかなりアップする。上写真の後ろから敵が来る場面は後ろを攻撃できる魔法カードか、魔法カードを使った際の無敵時間で無理矢理突破だ！

覚える目印はショップ！

実は道中の難所は、ショップが出てきた後に来ることが多い。たとえば上写真の難所は、ステージ中二つ目のショップのすぐあとなのだ。こうした難所に備え、魔法カードを計画的に用意できれば完璧！

STAGE 3 BOSS 弱点はあくまで胴体！

このボスは胴体のパーツを全部壊さないと倒せない。上写真のポーズ後は高速で突っ込んでくるので、画面上か下に引きつけてから避けよう。

『SNKアーケードクラシックス ゼロ』ソフトを3名様にプレゼント！

20本のSNKのレトロゲームが遊び放題という魅惑のPSP対応ソフト『SNKアーケードクラシックス ゼロ』（4月21日発売）を、SNKプレイモアさんからのご厚意で読者の皆さんへプレゼント！応募要項については、本誌巻頭のプレゼントページを参照のこと。SNKゲームの原点を楽しもう！

今や基板がほぼ現存しない貴重な作品も、そのままの仕様で収録。これは持つだけで価値がある、未来への遺産といっても過言じゃない!?

収録作品「T･A･N･K」、「怒」の攻略記事は68ページ！

広報さんが聞いたり語ったり 第25回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナーです。4月に発売された2つの注目タイトル、G.W.にオススメですヨ！

早くも4月が終わろうとしています。少しだけ足を延ばして、京都と奈良に桜を見に行きました。山道を登ったら息切れがして、運動不足を痛感しました……。

さて、このG.W.のひとときを、4月にリリースしたPSP『アケクラ0』とXbox LIVEアーケード『トラブル☆ウィッチーズ　ねぉ！』でお楽しみいただけるなら、こんなにうれしいことはありません。記事にもありますが、5/11からシューティングが苦手な人の心強い味方、新キャラ「リュッカ」がダウンロード配信となります。こちらも目が離せません！

『トラブル☆ウィッチーズ　ねぉ！』公式サイトでは、配信日までのカウントダウン企画！

ということで、オリジナル壁紙を掲載しています。全16枚、出そろっています。もしよろしければダウンロードしてみてください。

トラブル☆ウィッチーズ ねぉ！　公式サイト
(http://www.bouken.jp/pd/twx/)「スペシャル」ページにて！

PSP『アケクラ0』は、気になる＆思い出深いタイトルも収録されているはず。購入までは……という方は、ぜひ読者プレゼントにご応募くださいネ。

来月は新しいタイプのお話ができそうなので、ちょっとワクワクしています。ではまた！

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第二十四回

ASW風林火山

格闘ゲーム界を熱くするアークシステムワークスの最新情報を一挙にご紹介! ライブDVDのリリースが早くも決定したぞ。

PS3&360版にプラチナ配信!!

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFTⅡ』にて参戦となった新キャラクター・プラチナ=ザ=トリニティが、Xbox 360版/PlayStation3『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』にダウンロードコンテンツとして配信決定。気になる配信予定日はXbox 360版が5月10日、PlayStation3版は5月12日となっている。そのかわいらしい見た目と、外見のイメージからは想像もできない豪快かつ強力な技のギャップ「萌え」な魔法少女が、ついに家庭用で使えるようになる! これを機に、プラチナ使いを目指してみては!?

■追加キャラクター「プラチナ=ザ=トリニティ」
PlayStation 3版：5月10日配信予定
560マイクロソフトポイント
X-box360版：5月12日配信予定　800円

『GG』&『BB』ライブDVD発売決定!!

2011年1月22日、川崎CLUB CITTA'にて開催された『GUILTY GEAR × BLAZBLUE　MUSIC LIVE　2011』が早くも映像化! 初回特典には同ライブの音源を使用した特製ライブCDを特製スリーブとともに追加同梱される。ライブを見た人はもちろん、ライブを見逃した方にもあの日の興奮を熱く伝えるうれしいアイテムとなっているぞ。魂を震わせる、石渡大輔氏の音楽を堪能しよう!

■ライブDVD「GUILTY GEAR × BLAZBLUE MUSIC LIVE　2011」
仕様：DVD(片面2層1枚)
発売日：2011年5月11日(予定)
希望小売価格：6,090円(税込)
初回特典：特製スリーブジャケット+特製ライブCDを付属

数々のドラマやバトルを彩った名曲たちが、研ぎ澄まされた感性と技術によって奏でられる至高のライブが再びよみがえる!

特製スリーブジャケットの絵柄は、熱さの象徴とも言えるソル=バッドガイ。この機会にしか入手できないプレミアムグッズだ。

ぷれいぷるーまんが 略して ぷるまん

だからいつもはローブ

PLAYER'S GUILD

東日本大震災義援金受付中

アークシステムワークスでは、東日本大震災の被災地に向けた支援企画が開始。その一環として、チャリティーTシャツの販売なども行われた。さらに現在も、アーケード版『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』のNESiCAシステムに対応した、『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ PLAYER'S GUILD』サイトにて東日本大震災への義援金受付を開始されており、余ったP$(プラチナダラー)を一口100P$(=10円)の義援金として寄付できる。この義援金は、日本赤十字社を通じて被災地に寄付されるぞ。

また、『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』稼働初期に発生した特定のNESiCAを利用してプレイした際にゲームが再起動してしまう問題で、やむなく複数のNESiCAを購入利用されたプレイヤーにプレイデータの統合を行なうサービスを開始された。『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ PLAYER'S GUILD』サイト(http://bbcs2.net/)にログイン後、「マイプロフィール」の「NESiCA統合手続き」より申し込める。なお、受付期間は2011年5月13日までの1カ月間。詳しくは公式HP(http://www.arcsystemworks.jp/)まで。

ゲームメーカーとしていち早く3月31日まで行なわれたチャリティーTシャツキャンペーン。アークシステムワークスからはその売上げと[illegible]援金として寄付された。

EXAMU-EXTRA! Vol.24

エクサム エクストラ！

『アクアパッツァ』の開発もいよいよ大詰め。そんな今月も、モバイル情報から制服コレクションまでバラエティー豊かな情報をお届けいたします。

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY HYM 美少女格ゲーにイケメン殴り込み！ 行くぜ野郎ども!!

アルカナハートモバイル更新情報！

アルカナハナートモバイルで大好評稼働中の『アルカナハート カード オブ グローリー』に、5月、最強のカードバトラーの座をかけて闘うグランプリモードが実装される！ 1ラウンドを1週間、1シーズン全6ラウンドを闘い抜き、各ラウンド、そして各階級ごとに賞品が用意されている。そして、最終6ラウンドを終えた後に決まる総合優勝者には……!?。

今月より新企画がスタート！

おなじみアクアプラスのディレクター鷲見 努さんとエクサムのディレクター林 和磨さんに、今月は『ToHeart』シリーズからの参戦キャラについて語ってもらったぞ！

――マルチが『ToHeart』から参戦となりましたが、どのような経緯決まったのでしょうか？

鷲見 知名度的にも高く、とても多くの方から支持をいただいているキャラなので、ここ外せないかなという感じです。マルチはすんなりと決定しましたね。

林 ほかのキャラがどうこうというより、マルチは居なくてはいけないだろうと（笑）。ドジっ娘というキャラ性も格ゲーに落とし込みやすいんですよ。飛び道具を出したりとかではなく、ちょこちょこと画面内を動き回るという感じですね。

――やはりモップのアイデアは当初からあったのでしょうか？

林 自然にモップは持ってましたね（笑）。

鷲見 マルチに限らず、ToHeartシリーズのキャラはどうやって闘わせるのかという点がついて回るのですが、マルチに関しては苦労が少なかったですね。

林 同じ制服が多い中、モップに加え小柄なのでメリハリがきくというのもポイントでした。

――『ToHeart2』の中でまず候補に挙がったのはどのキャラだったのでしょうか？

鷲見 やっぱりタマ姉ですね。

林 真っ先にアイアンクローを決めている姿が浮かびましたよ（笑）。開発していく上では、各種投げ技を本当にここまでやっていいのかと若干の不安もありましたが。

鷲見 文武両道で運動神経もいいですし、やはりアイアンクローだけだと地味ですからね。あとは勝利演出やキャラ同士のかけ合いにもこだわっていて、ちゃんとゲンジ丸にも追いかけられますよ（笑）。

――このみは特に技が特徴的ですね。

鷲見 動きはかわいいし、技のエフェクトとかも、とても派手でキレイですよね。

林 そこはもう、担当者の気合と愛情です（笑）。技によっては、ちょっとやり過ぎかな？ でもかわいいからいいか！ といった感じで試行錯誤を繰り返してました。

鷲見 あとはマルチのモップがほかキャラとの外見的な差別化を図れているように、このみにはカバンを持ってもらうことでも特徴を付けました。

林 両手が本でふさがっている格ゲーとしては異例のスタイル（笑）の愛佳や、自転車に乗っているパートナーキャラの由真もその点でうまくいきましたね。

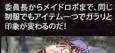
鷲見 そういえば、このみには公式であまり触れられていない裏設定があったりします（笑）。次号ではその辺りも含めお話できればと思います。

アクアパッツァ 制服コレクション

委員長からメイドロボまで、同じ制服でもアイテム一つでガラリと印象が変わるのだ！

P032では『アクアパッツァ』の最新情報＆開発中バージョンの先行インプレッションを紹介！

六戦目　ハイドラGP新章突入

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。ついにハイドラGP『東方非想天則』大会が開幕。詳報をお伝えするぞ。さらに「春祭り2011」の情報もお届け!!　黄金週間はハイドラGPで盛り上がれ！

本誌発売の4月30日には、Lクラスの小規模大会として、ろっかさん主催の「第1回東方非想天則神戸杯」が開催される。ろっかさんは非想天則の大会開催に、新たにチャレンジをする。ハイドラGP Lクラス大会は、一般プレイヤーの方にも簡単に大会が開催できるように、主催者の方にハイドラGPが支援を行なうシステムだ。今後のLクラス大会開催のためにも、多くの選手の参戦を期待したい。Lクラスの大会は、人数が少ない分、ポイントゲットの可能性が高いことも注目だ。ランバト開戦に向けて、状況は日々あわただしく動いている。メルブラと非想天則、2本の柱でハイドラGPは新局面を迎える！

「ハイドラGP メルブラ選手権　春祭り2011」開催！

ゴールデンウィークの5月4日、春の特別大会「ハイドラGPメルブラ選手権　春祭り2011」を開催するぞ！　今回の春祭り2011は、京都の「a-cho」での大会に協賛する形で行なわれる。大会は5on5形式で争われ、ポイントは通常大会の3倍、優勝すれば5人が一気に30ポイント獲得。優勝チームには、金色に輝くハイドラGP特製ゴールドレバーが1個進呈される。

ハイドラGPメルブラ選手権SP　春祭り2011　開催概要

■場所:neo amusement space a-cho(アチョー)
（京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302-303　A-breakビル2F）
■日時:5月4日(水)／■エントリー受付:11時30分締め切り／■大会開始:12時〜
※時間は変更される可能性があります。ハイドラGPのHP(httP://hydragp.info/)、および大会特設HP(http://mbaa.a-cho.net/)にてご確認ください。

金色に光り輝く特製レバー手に入れるチームは!?

会場ではメルティブラッドチームが開発中の最新作、『アンダーナイト　インヴァース』の最新プロモーション映像が公開される予定だ。大会参加者にはもれなくチラシも配布されるぞ。大会当日は100人を超えるメルブラファンが集まると予想される。連休はぜひ京都へ遊びに行こう！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋
より

ハイドラGPの店舗大会優勝者の写真をピックアップしてお届けするぞ。今月の店舗大会の猛者たちは次のメンバーだ。

12月26日「ゲームセンターテクノポリス」大会(Rd.53)
RMM選手(左)
サボテンミキサー選手(右)

1月29日「THEMEPARK GAMELAND」大会(Rd.93)
Lucifer選手(左)、[illegible]CL選手(右)

3月13日「フタバ図書GIGAZONE」大会(Rd.134)
青白選手

4月9日「アミューズメントエース津田沼」大会(Rd.162)
うちゅー選手

エコール公式ランキングバトル、開催中！

3月11日に発生した東日本大震災により被災された皆様に、心よりお見舞い申し上げます。被災地の一日も早い復興を心よりお祈り申し上げます。

ハイドラGP 非想天則選手権が動き出す！

エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」。新たな種目として加わった『東方非想天則』のランバト大会が、いよいよ本格的に動き出した。

『東方非想天則』は、同人格闘ゲームとして非常に高い人気を誇り、有志らによるオフライン大会も各地で開かれている。その中でも大規模大会として知られている、4月30日に東京で開催される「第17回東方土曜弾」と、5月4日に大阪で開催される「第六回非想天西」が、ハイドラGP協賛大会として決定した。ハイドラGP非想天則選手権の開幕戦として、最高に盛り上がることは間違いない。

「第17回東方土曜弾/ハイドラGP非想天則選手権　Rd.1」
■場所:東京都台東区生涯学習センター301研修室／■日時:4月30日(土)　10時〜
■大会HP:http://www29.atwiki.jp/doyoten/
※表彰式には、エコール社長のプレジデント真鍋も駆けつける予定だ。

「第1回東方非想天則神戸杯/ハイドラGP非想天則選手権　Rd.2」
■場所:兵庫県西宮市立勤労会館　第2会議室
■日時:4月30日(土)　10時開場・11時大会開始
■定員:先着32名　事前エントリーはハイドラGPのフォーラムで受付

「第六回非想天西/ハイドラGP非想天則選手権　Rd.3」
■場所:大阪市立 中央区民センター　第二、第三、第四会議室
■日時:5月4日(水)　10時30分〜
■大会HP:http://wikiwiki.jp/hisoutensei/

※Lクラス大会開催希望の方は管理人(hydragp@e56.info)まで連絡を待っているぞ！

カムカム　クルムシ二等兵 6

今月はギタドラシリーズおなじみのコンポーザー 96 ちゃんのインタビューに加え、『pop'n music 19 TUNE STREET』の解禁情報を一挙掲載!!

XG2稼働記念！ 短期集中連載 FINAL

Groove to Live スペシャルリレーインタビュー

96ちゃん
ギタドラシリーズをメインに活躍するコンポーザー。ギタリストとしても有名で、BEMANIシリーズの多くの楽曲でギターを担当している。

新たにボーカリスト二人を起用した若さ溢れる歌詞と歌声が特徴

——今回XG2で制作された「衝動かえがいた どうしようもないストーリー」はどのような楽曲なのでしょうか？

96ちゃん ボーカルでは、まだどこにも出ていないフレッシュな女性二人を起用し、作詞をPON君にお願いしました。

——詞は最初からPONさんに？

96ちゃん いえ、割と急でしたね。僕はあまり詞が得意ではないですし、誰かに書いてもらえれば、そこも何かフックになるかなと思ったんです。そんなとき、PON君がたまたま近くにいたので、「やってみない？」と（笑）。

——[illegible]

96ちゃん 基本的にはPON君にお任せという感じでしたが、ボーカリストが若い二人の女性ということで、その若さが弾けるような感じを出してほしいというこは伝えました。今回の曲に関しては、「若さ」というのもポイントなので。あとは語感みたいなものも多少指示しましたね。

——ボーカリストのお二人（HARUKAさん、MAIさん）はどのような経緯で起用されたのでしょうか？

96ちゃん 個人のつてではありますが、簡単なオーディションで決定しました。僕の中では、今回の曲は"ユニット"というイメージがよかったので、二人の方を選ばせていただきました。HARUKAさんは声質が渋いというか、トーンが低めの感じで、MAIさんは逆に高めの声質を持っています。ボーカルでは二人の特徴が出せるような歌い方をしてもらっています。ただ、まだレコーディングの経験が浅い二人なので、アドバイスといったかたちで、ある程度の指示は出しました。

——それらを含めて、曲の聴きどころはどんなところになりますか？

96ちゃん 声質が違う二人のボーカリストによる歌声の違いや魅力を感じてもらえるとうれしいですね。

きっかけは少し意外？ 96ちゃんとギターの関係

——ギタリストとしてのイメージが強い96さんですが、ギターを始めたのはいつごろなんですか？

96ちゃん 13歳のときからですね。その前は、楽器には全く触れていませんでした。

——ではギターに触れたきっかけとは？

96ちゃん 当時、何でもよかったんですが、習い事をしたかったんですよ（笑）。でもバイオリンやピアノをそのときから始めることに躊躇したので、ギターを選びました。

——そこでなぜギターなのか？

96ちゃん テレビなどで一番目にしたのがギターだったので、自分の中ではギターの印象が強かったんですよね。それで選んだ部分が大きいです。

——[illegible]

96ちゃん そうですね。[illegible]

——それが習いたかったわけですね（笑）。ギターの練習などはどうされたんですか？

96ちゃん 当時は楽器屋でやっていたギター教室みたいなところに通っていました。習い事がしたかったというのがもともとの希望だったので（笑）。

——なるほど。ですがやはり、ギターを始めるとバンドを組みたくなりますよね？

96ちゃん バンドは高校くらいからちょこちょことやり始めて、本格的にライブなどをするようになったのは大学くらいからですかね。今も個人的にバンドをやっていますよ。

——そんな96さんが、今後コラボレーションしてみたいBEMANIシリーズのコンポーザーはどなたでしょうか？

96ちゃん 実際ギターを頼まれて弾くことはよくあって、クレジットされてなくても一緒に演奏している方が多く、実は全く一緒にやったことが無い人ってほとんどいなかったりするんですよ。楽曲の制作や自分の作った曲でだれかとコラボレーションしてみたいという意味なら、Jimmy Wecklさん。あとはAIKO OIさんですね。

——96さんから見た、XGシリーズの魅力を教えてください。

96ちゃん ドラムに関していえば、単純にパッドが増えたので、今までできなかった譜面や手順が加わり、より実際のドラムに近いフレーズができるようになった部分が大きいです。ギターはゲーム寄りの部分が強化されて、指4本をフル活用しなければいけないところや、ロングノーツでシェイクする部分など、より忙しくなりましたね（笑）。

——では、最後に読者のみなさんへ一言お願いします。

96ちゃん 今はいろいろと大変な時期だとは思いますが、みんなで力を合わせて楽しくやっていけたらいいなと思っています。今回のユニットとしても、機会があったら続けてやっていきたいと思っていますので、よろしくお願いします。

新機能をいくつも搭載している本作だが、まだまだこんなものじゃない!　さらに遊びの幅を拡げる要素をぎゅっと詰め込んでお届けするぞ。

GuitarFreaksXG2 Groove to Live
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG2 Groove to Live
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

全国1位の店舗が決まる!?　Shop Championship開催！

Shop Championshipは、全国の店舗で競い合い、日本一の店舗を決める新イベント！　これは、各店舗で獲得LIVE POINTの上位10名が店舗代表となり、その代表がイベント開催期間に獲得したLIVE POINTの合計をSHOP LIVE POINTとして扱い、最終的にSHOP LIVE POINTが一番高かった店舗がナンバーワン店舗の座に輝くというイベント。

開催期間中、店舗代表の上位10名は獲得LIVE POINTによって常に入れ替わる。そのため、同じ店舗の仲間とはいえ店舗代表の座をかけて常に闘いが繰り広げられるのだ！

店舗代表になっている上位10名は、プレイ画面のフレームが専用のものになっている。

Shop Championshipは、店舗代表となる上位10名の獲得LIVE POINTを合計したSHOP LIVE POINTで競う。まずは店舗内ランキングで上位10名の中に入ることを目指し、プレイを重ねてLIVE POINTを貯めまくるのだ！

Shop Championshipの開催期間中には、開始日時と終了日時、そして自分の所属店舗が現在何位なのかを確認することができる。全国ナンバーワンを目指し、仲間たちと一致団結してプレイしよう！

店舗大会機能で店舗独自の大会が開催可能

店舗大会機能とは、店舗が独自の大会を開催できる機能。今までの大会というと、全国で一斉に開催される公式大会が定番だったが、これは店舗側が好きなときに大会を開催できるほか、課題曲も自由に設定できるため、いろいろな大会が楽しめる。

ただ、この機能は店舗側で使設定できる機能なので注意。店舗大会の開催情報は、ゲームのタイトル画面左上、もしくはギタドラスペシャルサイトの"店舗大会情報"、携帯サイト"コナミネットDX"などをチェックしてみよう。

店舗大会開催中は、課題曲をプレイするとプレイ中の画面に大会トップのスコアがわかりやすく表示される。トップとのポイントの差もひと目で把握できるのだ。

スキルメーターを活用してライバルたちと切磋琢磨！

楽曲の達成率と譜面の難易度から算出されるスキル値。このスキル値をプレイ中の画面に表示させられる機能がスキルメーターだ。スキルメーターは、設定を変更することで自己ベストや筐体TOP、ライバルなど目標を設定できる。常に自分のスキル値を確認できるようにしておけば、上達していく様子や自己ベスト、ライバルのスキルを更新した際の充実感や達成感が味わえるのだ。

店舗大会の楽曲は店舗側で自由に決められ、店舗大会開催中は楽曲セレクト画面でもすぐに分かるようになっている。店舗大会はだれでも参加できるので、ぜひ参加してみよう！

大会の課題曲をプレイすると、[illegible]が表示される。課題曲やプレイで獲得した[illegible]の参加人数や自分の順位なども確認できるぞ。

[illegible]

携帯サイトを利用してXG2をもっと楽しく！

[illegible]
に登録すれば、プレイヤーデータや楽曲別データなどをいつでも気軽に確認できる。そして、今回新たにカスタムチャレンジ機能やフリーコメント設定といった機能を追加。これらの機能を活用すれば、グループ内でのコミュニケーションがさらに活性化すること間違いナシだ！　まだコナミネットDXに登録していないキミも、ぜひ登録して利用してみよう！

携帯サイトで利用可能なコンテンツのひとつ、ライバル機能。友達や気になるプレイヤーをライバル登録することで、プレイ中に登録したプレイヤーの達成率やスキルが表示される。

カスタムチャレンジ機能

普段Community Logからプレイできるチャレンジ機能の条件をカスタマイズできる機能。携帯サイトでチャレンジの条件を設定すれば、その内容をほかのグループメンバーもチャレンジできる。設定可能な項目が多く、バラエティに富んだ遊び方が可能だ。

ライバル機能

気になるプレイヤーのライバルIDを登録すると、そのプレイヤーのスキルや達成率などが確認できる。また、アクティブ設定を使用するとライバルのデータがスキルメーターにも表示される。

コメント設定

これまで指定された中から選択していたCommunity Logのコメントを自由に設定できる機能。挨拶、賞賛、驚き、お礼、達成、感想のカテゴリごとに三種類まで設定でき、表示する吹出しも三種類から選択できる。

GuitarFreaksXG2&DrummaniaXG2のサントラがいよいよ発売！

肥塚良彦

コナミデジタルエンタテインメント ビーマニプロダクション所属。ギタドラシリーズには初期のころからコンポーザーとして参加。本作ではサウンドディレクターを務める。

――収録楽曲はどのようになっていますか？

肥塚　現在好評稼働中の『ギタドラXG2』より、すでに解禁している曲を中心に「1st season」としていち早く皆様にお届けします。ロングアレンジバージョンとして、「X-Plan」、「drop」、「Victory!」の三曲を収録し、ゲームでは聴けないバージョンもお楽しみいただけます。

――オススメポイントを教えてください。

肥塚　稼働から早い時期でのサントラリリースとなっておりますので、XG2ミュージックをお楽しみいただく＋ゲームをプレイする研究のためにも聴いていただければと思います。また、お求めやすい価格という点もオススメです。

――初回製造分では収納BOXが特典として付きますが、どのようなものになっているのでしょうか？

肥塚　「GuitarFreaksXG & DrumManiaXG オリジナルサントラ rising edition 初回盤（コナミスタイル版）」に付属した特典と同様に、関連CDが三枚収納できる豪華特製BOXを予定しております。（ということは「2nd season」とか……容易に推測できますね！）ただ、ご注意いただきたいのは、この収納BOX特典は「1st season」の初回生産分のみとなっております。以降特典はございませんのでご予約はお早めに‼

本作のアツイ楽曲がギッシリ詰まったサウンドトラック。ロングバージョンも多数収録していてお買い得だ！

GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st season
発売日：2011年05月25日

2ndアルバム発売記念！　泉陸奥彦氏プチインタビュー！

泉 陸奥彦

コナミデジタルエンタテインメント、ビーマニプロダクション所属。『ギタドラシリーズ』、『jubeatシリーズ』などをメインとして楽曲提供しているコンポーザー兼ギタリスト。

――アルバムのコンセプトを教えてください。

泉　昔僕が好きだった某遊園地のアトラクション「世界はひとつ」にポン太と一緒に乗るような、そんな楽しいものにしたいなということで、タイトルそのまま「ポン太とめぐる世界の音楽」がコンセプトです。

――収録曲について教えてください。

泉　民族音楽系の曲を中心に、『ギタドラ』、『jubeat』以外ではリクエストいただいていた「ファイティング・ウーシュ」からも収録しています。新曲は三曲。もちろんポン太もあります。

――ゲーム収録時とアルバム収録時とでアレンジなど変えた曲はありますか？

泉　ドラム、ベース、ピアノや民族楽器など、当初打ち込みだったものが素晴らしいミュージシャンによる実演になりました。ほかにもリミックスやロングバージョンなどなど、18曲はこのアルバムならではのものです。

――中でも特に聴いてほしい曲はありますか？

泉　新曲「Mother Africa」です。僕にとって特別な、大切な場所であるアフリカへの思いを込めて作った曲です。ぜひたくさんの方に聴いていただきたいです。

――2ndアルバムを待ち望んでいたファンの皆さまへ一言お願いします。

泉　ありがとう！　そして、お待たせしました‼　さあ、僕とポン太と一緒に音楽で楽しく世界を巡ろう！

待望の2ndアルバムは、三度笠ポン太が世界をめぐるコンセプト・アルバム。泉氏の音楽を聞いて世界を旅しよう！

ポン太と巡る世界の音楽／泉 陸奥彦
発売日：発売中（4月20日）
仕様：CD1枚組　カラーブックレット

pop'n music 19 TUNE STREET
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

今月は新要素が解禁されたタウンモードや「HELLO!POP'N MUSIC」の隠しモードの情報を掲載。新生活もポップンシリーズと一緒に楽しんじゃおう。

タウンモードでさらなる発展を目指そう！

一つの街の住人となり、プレイヤー同士で個性溢れる街作りが楽しめるタウンモードで、建築できる施設が追加された。カジノやライブハウスのほか、ゲームセンターに置いてあるBEMANIシリーズの筐体などバラエティに富んだ施設が用意されているぞ。右には建築できる施設とその説明の一部を公開。自分が街に呼びたいキャラクターと合致しそうな施設探しの参考にしてみよう。さらに右下では開発スタッフの作る街の画像を入手。街の建て方に悩んでいるプレイヤーは指標にしてみると面白いかも？　そして次のページではタウンモードで解禁する楽曲＆キャラクターリストを掲載!!『beatmania ⅡDX 16 EMPRESS』での代表曲「smooooch・∀・」が移植されたり、人気コンポーザーの猫叉Masterがβ2の名前を引っさげて登場だ。

街が発展すれば訪れるキャラクターも増えてくる。いろいろな施設を建てて賑やかな街作りを目指そう!!

DrumManiaXG

本格的ドラムシミュレーションゲーム『DrumManiaXG』がタウンモードにやってきた。作中に出てきたキャラクターたちがポップンの世界で活躍だ。

GuitarFreaksXG

赤く巨大なスピーカーが眩しい『GuitarFreaksXG』。『DrumManiaXG』と同様に、ギタフリシリーズに縁のあるキャラクターが登場するぞ。

jubeat

パネルをタッチして遊べる『jubeat』の筐体は薄緑がベースの『ripples』仕様。四角い形が目印のキュービックなキャラがやってくるかも？

REFLEC BEAT

紫の光が綺麗に映える『REFLEC BEAT』は街をライトアップするのに最適。眩しい光を目印に、宇宙を飛び回るキャラクターが集まるとのうわさ??

ライブハウス

街の音楽施設といえばみんな大好き「ライブハウス」。バンドにちなんだポップンキャラクターたちがライブのために街に訪れるぞ。

花畑

花がたくさん植えてある場所。いろんな場所に設置すれば街の風景も綺麗に映えるはず。花が好きなキャラクターを呼ぶのにも一役買いそう。

ポップンキャッスル

白く巨大な洋風のお城、その名も「ポップンキャッスル」。お城の暮らしに退屈しているお姫様や王子様が街に遊びに来てくれるかも？

洞窟

大きな岩にぽっかり開いた穴が目印の「洞窟」は、何が潜んでいるかわからない不気味な施設。冒険好きの勇敢なキャラクターたちが中にいるはず。

施設名	説明
タブラオ	フラメンコを楽しむ施設だよ。スパニッシュなキャラが大集合！
野外ステージ	屋外で演奏を楽しめる施設だよ。バンドマンとそのファンが盛り上がり中。
カジノ	ギャンブルを楽しむ施設だよ。腕に覚えのあるギャンブラーが対戦中。
映画館	映画が見られる施設だよ。話題の映画スターがズラリ。
お笑い劇場	武器を売っているお店だよ。お気に入りの武器を探しに来ているキャラがいるみたい。
時計屋	丸太で組まれた住居だよ。森や木が好きなキャラが住んでいるよ。
交番	漫才等を楽しめる施設だよ。人気のコメディアンが出演中！
花畑	広葉樹の森だよ。妖精や精霊が住んでいるとか。
広葉樹林	広葉樹の森だよ。妖精や精霊が住んでいるとか。
高原	標高の高い野原だよ。癒し系キャラが多くいるよ。
岩山	岩が目立つ険しい山だよ。山を愛するキャラがいるかも。
教会	祈りをささげる場所だよ。シスターや神父さんが待っているよ。
風雲ポップン城	和風のお城だよ。武将キャラが住んでいるよ。
武器屋	武器を売っているお店だよ。お気に入りの武器を探しに来ているキャラがいるみたい。

続々登場！ポップンミュージックカード

今月もポップンミュージックカード第二弾のレアカードイラストを公開していくぞ!!　赤を基調としたカラフルでポップなデザインが特徴だ。先日からコナミスタイルショップで販売がスタートした「pop'n music カードファイル 19 TUNE STREET」付属のカードリストをチェックしながら集めちゃおう。

二枚組の描き下しレアカードも登場！

開発スタッフの街をのぞき見！

ポップンスタッフあの街この街探検隊!!

第一回：ディレクター／TAMA★ミ

TAMA★ミ　たまたま目の前にあったポップンキャラ「仲嶋さん」のキーホルダーを参考にしてつくりました。ポップン界唯一のロゴから生まれたキャラクターなのです。流行!?　のオンリーワンってやつですね。

ポップンメモ
「pop'n music カードファイル 19 TUNE STREET」がコナミスタイルオンラインショップで絶賛発売中！
詳しくはコナミスタイル[http://www.konamistyle.jp/]にアクセス!!

解禁楽曲＆キャラクターを紹介!!

ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント	キャラ
A.I.テツドル	Linear Locomotive Love	seiya-murai feat. ALT	遠く離れていてもつながってるよね！　二人の想い、磁石の力でどこまでも。	アルト
テガミンベース	The post-girl in a hat.	DJ Simon feat. 伊藤利恵子	素直になれない乙女ゴコロを手紙とドラムンベースに乗せて	メル
フロンティア	探検ノート	PON feat.ふじのマナミ	チューンストリートのメインテーマ！　通りはいつも賑やかでワクワクがいっぱい♪	ニャミ
カラオケREMIX	愛言葉～アイコトバ～CYBER VIP ECHO MIX～	ヨシコとケンジ	「ねぇねぇ、次このリミックス歌おうぜ～！　俺エフェクター持ってきたからつなごうっと」そんなカラオケでよくある光景	MZD
悪魔城ドラキュラSLOT2	緋月の狂想曲	倉持武志	スロット界からまたまた参戦！妖しく光る月は、今宵も新たなる血を求めている…	ラルフ
ラブリーキャットポップ	Chat! Chat! Chat!	sampling masters MEGA	とかくこの世は猫だらけ猫まみれ猫まっしぐら。ピコピコニャーニャーな究極の猫ソングだよ！	レイナ
キャンディレイヴ	smooooch・∀・	kors k	はじけるように華やかなキラキラハッピーハードコア！　メロディとサンプリングのシャワーを浴びよう♪	smooooch
テクノカヨウREMIX	うるとら★ボーイ NAUGHTY BOY remix	V.C.O. featuring Yuko Asai　RMX by ELEKTEL	80'sサウンドがちりばめられた、テクノリミックスだよ！　楽器たちがいたずらチックに飛び出すぞ！	MZD
モフロック	moffing	猫叉Master β2	モフ!?　モフモッフモフェ？　モッフェー！　モーフモフモフ～。	モッフィー
アニマルミニマル	The Zoo Zone	Mystic Moon	とび出るアニマルわっくわく！　スリリングなストリングスにドッキドキ！　さあさあ、ハードテクノ空間へご招待！	ゾーゾ
アシッドジャズ	Reaching for the Stars	serena	JAZZYでSOULFULでスピーディーな楽曲がギタドラからやってきたよ！	マリィ
アジアン	Beyond the Ocean	WORLD SEQUENCE	キーボードマニアから堂々復活！　東方の薫風が運ぶは、果てしなく広がる大海原の調べ。	イナリ

ダブルプレーモードに挑戦しよう！

HELLO!POP'N MUSIC
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

もう簡単とは言わせない!?　上級者専用のダブルプレーモードの詳細と、新たなごほうびイラストを掲載。

新型BEMANIシリーズとして登場した『HELLO！POP'N MUSIC』にダブルプレーモードが登場。両側にある八つのボタンを駆使して楽曲を演奏するモードのため、難易度が大幅に上昇するのが特徴だ。プレイ方法は一人でエントリーした後に、キャラクター選択画面でPLAYER1の赤ボタンとPLAYER2の緑ボタンを押し、画面上に"WPモード！"アイコンが表示されればOKだ。

また、キャラクターとの仲良し度を表すときめきメーターが上昇するともらえるごほうびイラストも本作のだいご味。今月はししゃもと佐藤さんの生活風景を公開!!　ファン必見のイラストはこのほかにもたくさん用意されているので、気になるプレイヤーはゲームセンターにGO!!

ドキドキのイラストがたくさん♪ ごほうびイラストコンプを目指せ！

稼動前の取材でダブルプレイモードを体験しましたが、通常の何倍も難しくなって驚きました(笑)。全曲クリアして物足りなさを感じるプレイヤーには刺激的でオススメです!!(担当ライター ハナダ)

2ndアルバム発売記念

広がり続ける「ゼクトバッハ叙事詩」に触れる

紡ぎ出される壮大で謎に満ちたストーリー

異世界アリア・テ・ラリアを舞台に起こるさまざまな出来事を、Zektbachが語り部として綴っていく「ゼクトバッハ叙事詩」。発表される作品はすべて物語に沿っており、アルバムでは楽曲以外にも映像や文章で深い世界観を演出している。現在は活動の幅を広げドラマCDやオリジナルアニメーションを展開。そして、待望の2ndアルバム「The Epic of Zektbach -Masinowa」をこの春にリリースした。

■1stアルバム
The Epic of Zektbach -Ristaccia-

■ピアノアレンジアルバム
The Epic of Zektbach
-PIANO COLLECTION-

■ドラマCD
he Epic of Zektbach
Novel CD Series Blind Justice

■ゼクトバッハ
オリジナルアニメーション
第1章 シャムシールの舞

BEMANIシリーズの活躍にも注目！

アルバムに収録されている楽曲の一部は「beatmania II DX」や「pop'n music」シリーズなどで遊べる。初心者でも手軽に遊べるモードも用意されているので、ゲーム未プレイの方はこれを機にBEMANIシリーズを始めてみよう。

「beatmania II DX」では[illegible]MAYA[illegible]楽曲に合わせた専用ムービーが流れる

2ndアルバム「The Epic of Zektbach -Masinowa-」に迫る！

アルバムに登場する主な登場人物を紹介

ギジリ
マシノワのカガチジンのムラであるジャコツの生まれ。差別という負の連鎖で誇りを失った故郷に強い嫌悪感を持ち、ついには滅ぼしてしまう。

クカル
機密機関サザラギに所属する純粋な心を持つ青年。前人未踏の地あにて儀式中のマルクトを正義感により助け、その事が後にこの星に重大な影響を及ぼす。

マルクト
この星に遥か昔から存在していたと言われる星の民の者。言葉や感情を持たぬ者であったが次第にクカルに懐き、彼と過ごすうちにさまざまな事をおぼえていく。

ニョアの手記 アルカディア編

[illegible]

[illegible]にゃ！　では、アルカディアの便りに[illegible]

「The Epic of Zektbach-Masinowa-」のホ[illegible]

[illegible]録されている調べは一貫した共通性があるにゃ。[illegible]

[illegible]

2ndアルバム
The Epic of Zektbach -Masinowa-
Zektbach　発売中
[illegible]

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室
You Are my Wife
—お前たちはオレの嫁—

次号最終回

突然ですが、ご好評いただきましたこのコーナーが次回で最終回!
次号はSUPER STARからのメッセージも紹介予定です。

■先日、満さんのアドバイスのおかげで彼女とIIDXをプレイすることができました! ありがとうございます! 満さんのアルバム「ONLY ONE ACT」を買ったのですが、彼女に聴かせるのにオススメな曲はありますか? SUPER STARさん! 教えてください!!
（愛知県／リスキーさん）

このアルバムのために書き下ろした新曲「He is my only star」をぜひとも薦めてあげてほしい。この曲は想いをよせる男性への溢れんばかりの感情を表した楽曲になっている。そして君自身はその曲を聞いた彼女のオンリーワンになれるように努めてくれよな!

■おそらくすべてのBEMANIシリーズを制覇しているであろうSUPER STARさんに質問です。BEMANIシリーズの上達のコツを教えてください!!
（大阪府／ジャストリフレクが打てない!さん）

一言で言うならば楽しむこと。これに尽きる。ある程度上達してくるともっとうまくなりたいという願望が出てくるが、なかなか上達できないというジレンマとの闘いになる。そんなときは初心に戻ろう。純粋に曲をプレイするだけで楽しかったあのころ。スコアなんて全く気にしなかったあのころ。どんな状況でも楽しむ事ができれば道は開ける!

■SUPER STARさんへのどっきり企画の動画を観ました! お寿司のワサビに悶絶しているように見えたんですけど、気のせいですよね!? まさかSUPER STARさんともあろうお方が、ワサビに負けるなんて……。
（神奈川県／ター子さん）

オレほどのSUPER STARになると当然ワサビなどには屈しない! あれはあまりの寿司のうまさに高揚していたのだ。ワサビの影響ではないぞ!!

■コナミスタイルでSUPER STARさんクリアファイル購入しました! これからもいろいろなグッズ期待してます!! SUPER STARさん的に作りたいグッズがあれば教えてください。
（東京都／トモさん）

そうだな……オレとしては常に皆のそばにいたいからフィギュアを作りたいな。あとはオレが普段身にまとっているコスチュームのレプリカも欲しいところだ。これを着ればだれでもSUPER STARになれる、というアイテムだ!

最後もきっちりオンリーワンにキメるぜ!

SUPER STAR 満 —MITSURU—
Profile
出生の多くが謎に包まれたBEMANI界きってのスーパースター。待望の1stアルバム「ONLY ONE ACT」がコナミスタイルにて大好評発売中。

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:ゴールデンウィーク

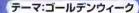
（東京都／かのこさん）

（群馬県／レトキザンさん）

（大阪府／SEN@オムさん）

（神奈川県／もこノイドさん）

（福岡県／赤松セリさん）

（神奈川県／禾虎さん）

歴代のjubeatシリーズでゴールデンウィークを満喫! 新作『jubeat copious』の稼働も楽しみですね♪

ゴールデンつながりで、大人気曲「GOLD RUSH」でも大暴れしたポップン界一!?金色の似合うMZDが登場です!

次回のテーマは「海開き」です!

お便りはこちらまで! 今月はあのニョア様が本誌に初登場! Zektbachさんの楽曲はBEMANIシリーズでも大人気ですよね。そして……SUPER STARさんのコーナーが次号で最終回になります。最後もオンリーワンな回答に期待しましょう♪ 各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

新要素が続々と登場！

稼動開始からはや一カ月、新緑が目覚め始め暖かくなってきましたが居眠りしていてはいけません！　今月も新要素がまだまだ目白押しの授業が始まります！　準備はいいですか!?　それでは授業開始です。

クイズマジックアカデミー8
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：オンライン対戦クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

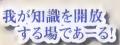
新学期から新たな舞台へ移ったQMAワールドへGO！

新学期の始まりと共に、『QMA8』のワールドマップも広がりを見せている。今回はゲームプレイ中だと中々落ち着いてみることのできない、さまざまなステージをピックアップ。『QMA8』の新たな世界観について、QMAチームでデザインリーダーを務める沖野 強さんのミニインタビューも紹介していくぞ！　それでは新たな展開を見せたワールドマップの冒険へと出掛けよう！

さあ、気を引き締めて行きましょうか

①エントランス
アカデミーの正面から入ると広がっているエントランスホール。

①教室
グランドアカデミーのクラスルーム。生徒は毎日ここで勉強しているのだろう。

①実験室
さまざまな素材が保存されているように見える。魔法の実験が繰り返されているのだろうか？

②鉱山
対岸から見る鉱山は、夜景としても楽しめそうだ。

みんなで協力してがんばろー！

③初級の塔
協力プレーの舞台となる塔。まわりには多くの魔物が潜んでいるようだ。

④市場
住人の生活には欠かせない市場。生花だけでなく、食品や生活雑貨も揃っているようだ。

⑤船上
第7アカデミー所有の船。対岸へ渡るために使われるのだろう。

⑥コロシアム
第7アカデミー用のコロシアム。

デザイナーミニインタビュー

――『QMA8』の背景の全体的なコンセプトを教えてください。

沖野　まず、今までのマジックアカデミーから飛び立ち、第7アカデミーが舞台になることから始まりました。空のアカデミーに対して、今度は海に囲まれているアカデミーなので、自然と海や船などを使った世界にすることに決定。ビーチでのバカンスや、船の旅など、全体的に優雅で綺麗なイメージで作られています。協力プレーも洞窟から塔へ場所を移し、明るく綺麗で、開放的な物へイメージチェンジしました。

――特にお気に入りのステージがありましたら教えてください。

沖野　気に入っているのは市場。華やかで、見ていて楽しい絵になっていると思います。スタッフ間では、鉱山が人気でした。

――本誌読者のみなさんにメッセージをいただけますでしょうか。

沖野　新しいアカデミーでの学校生活は、気に入っていただけたでしょうか？　協力プレーでは、毎月雰囲気の異なる塔を用意しています。ぜひ、隅々までマジックアカデミーの世界を楽しんでください！

検定試験や購買部など、まだまだ新要素が満載！

クイズゲームとしての問題追加などはもちろん、それ以外にも次々と新要素が追加されていくのもQMAシリーズの魅力の一つ。今月は購買部の新発売カスタマイズアイテム、検定試験の詳細、協力プレーの新ダンジョンを紹介。どれも見逃せない最新情報なので要チェックだ!

Point 1 新しい検定試験が追加！

プロ野球に関する問題が出題される『プロ野球検定』と、日本の音楽シーンにおける名曲の数々、J-POPに関する問題が出題される『J-POP検定』の二つが追加されることが判明。プロ野球に関する知識ならだれにも負けないぞ！ というプロ野球博士や、J-POP大好きで、いかなる情報もインプットされた歩くJ-POP大辞典なプレイヤーは、どんどんこの新検定にチャレンジしてみてほしい。

Point 2 購買部にも新アイテムが登場！

今回紹介する新アイテムは兜と手に持った刀が勇ましい「サムライセット」と、真っ赤な衣装が目を引く「マーチングセット」。それぞれさまざまな色のバージョンが用意されているので、ぜひゲットしてほしい。

Point 3 協力プレーも新ダンジョンに！

協力プレーに新たなダンジョン、忘却の塔が登場。5月1日から31日までの開催で、最終階までクリアすると特別なカスタマイズアイテムがゲットできるぞ。

KONAMIのアミューズメントゲームがさらに楽しくなる新たなサービス

e-AMUSEMENT GATEオープン！ 対応第一弾作品は「QMA8」

かねてから報告されてきたコミュニケーションサイトe-AMUSEMENT GATE [http://eagate.573.jp/]がオープンした。KONAMIがおくるアミューズメントゲームをいっそう楽しくするためのサービスであるこのe-AMUSEMENT GATEの第一弾対応作品に選ばれたのが『QMA8』。

ここでは、プロフィール・プレイヤー情報を登録・閲覧し合うことで交流を深めることができ、気になるメンバーが見つかったならMINI MAIL機能でメッセージのやり取りをしたり、フレンド登録申請を送ることでフレンドになることもできる。さらには仲良くなったメンバー同士でグループを主催・参加することで、掲示板機能などを利用したグループ活動も可能だ。これらのさまざまな機能を利用することで今までより手軽に、そしてより深くプレーヤー同士のコミュニケーションを楽しむことができるようになるぞ。しかも、公開当初は期間限定で無料体験できるので、ぜひアクセスしてみよう!

QMA8 サークル活動を楽しもう！

e-AMUSEMENT GATEに登録したら、いよいよ『QMA8』のコンテンツページへ! ここではサークル活動がメインとなるのでぜひとも参加していこう! サークルに参加することでゲーム上では、全国オンラインでのサークルメンバー同士の協力プレーや対戦が可能になるほか、ゲームをプレイをしていない時にも、このサークル内での掲示板やさまざまな情報閲覧機能を利用し、サークル参加メンバーの情報を共有することができるぞ。サークルは複数参加可能だが、メインとなるサークルはひとつ。アクティブサークル設定は忘れずにしておきたい。

登録情報の確認からPASELI利用設定まで様々な登録情報も一括管理！

e-AMUSEMENT GATEでは、使用しているe-AMUSEMENT PASS をKONAMI IDに登録することで、登録内容の確認やデータの引き継ぎ、暗証番号の変更、PASELI利用設定など、e-AMUSUMENT PASSに関するさまざまな登録変更の確認や変更が可能となる。コミュニケーションを楽しむ以外にも、e-AMUSEMENT PASSのサポート機能も備わっているので、非常に便利になっている。これまで以上にゲームを楽しむために、ぜひとも活用していきたい。

QMA8 ほかにもたくさんの便利機能が！

メインのサークルをアクティブサークルに登録しておくことで利用できる機能には、サークル情報の閲覧のほかにもフレンドリスト、メンバーのプレイログ、サークル内の獲得魔法石ランキングの閲覧など、メンバーの情報が盛りだくさん! ライバルや気になるメンバーとの競争中は随時チェックしよう! また掲示板は閲覧するだけでなく、もちろん新規作成や書き込みもできるので、本日の成績を報告したり、要チェックな難問の回答を共有したりなど、仲間とコミュニケーションを取り合い、サークルコミュニティの絆をどんどん深めて『QMA8』をこれまで以上に楽しんでいこう!

※サークル名、プレーヤーネームは仮のものです。※画面は開発中のものです。製品版は異なる場合がございます。

武器切り替えとソードの扱い方をマスターせよ!!

SIDE:Strania STAGE-01

最初とあって敵弾も控えめなステージ1。操作感覚に慣れる意味でも、武器切り替えやO／Dなどは一通り試しておくこと。

チュートリアル的な意味合いが強いステージ構成で、障害物やトラップなどのギミックは無し。ステージ中盤のサイプラス地帯（O／Dポイント1）で無茶をしない限りは、すんなりとボス戦まで到達できるハズ。こういった被弾しそうなポイントは、O／Dを発動して安全に切り抜けるパターン構築を心掛けるといい。

有効な武器アイテムについては、広範囲をフォローできるバルカンが扱いやすい。ステージ序盤と終盤のアイテムキャリアーから合計2個を回収できるので、重ね取りでパワーアップしてもOK。むろん、高威力のソードは必須アイテムなので、武器アイテムの回収時に間違って消してしまわないよう注意すること。

ザコの体当たりはミスにならないので、スタート直後からソードでの撃破が大安定だぞ！

バルカンを強化したいのであれば、1個目を取ったらソードと一緒にキープしておくこと。

O/D POINT.1 こまめな武器切り替えでテンポよく？
ソードと敵軍武器で速攻破壊せよ！

バルカン＆ミサイルのアイテム出現後、サイプラス編隊のラッシュ地帯が1回目のO／D使用ポイント。このサイプラス編隊は、素早く撃破すると編隊の出現数が増える（以下、早回し）ので、1編隊目の出現を目安にして発動！　早回しで出現する各編隊は、中央の敵機がそれぞれ武器アイテム持ち。レーザー→ディレクション→リフレクト→サイド→ソードの順番で武器アイテムを落とすので、最終的にレーザー／サイド／ソードとなるように武器を切り替え＆アイテム回収がオススメだ。

ソードであれば、無敵時間中に2編隊を撃破可能。なおソード攻撃中はアイテム回収不能だ。

無敵が切れたらレーザー＋αに切り替え。中央を速攻撃破～回収した武器で残りをなぎ払え。

O/D POINT.2 基礎点の高い大型機はギリギリ破壊？
発動タイミングに注意すればOK！

ステージ道中で2回目のO／D使用ポイントは、バルカン＆ロケットのアイテムキャリアー出現後。タイット編隊～大型機ラフィーバが狙い目で、O／D最大倍率でのラフィーバ撃破が理想的となる。とはいえ、スコアにこだわらないのであれば、ボス戦まで持ち越してしまって一向に問題無し！　具体的な発動ポイントとなるのは、タイット編隊の2セット目が出現した直後。自機装備がバルカン＋ロケットになっていれば、これで丁度いいタイミングでラフィーバを2.0倍破壊できるハズだ。

中央の位置からバルカンで1セット目の編隊を迎撃。2セット目を待ってO／Dを発動する。

時間経過で倍率アップするため、解除されるギリギリのタイミングで撃破できれば理想的だ。

STAGE-01 BOSS
ティオキア

ボス得点	50,000Pts.

攻撃バリエーションが比較的覚えやすく、初見でも十分ノーミス撃破が可能なティオキア戦。ただし、弱点のコアから照射されるトラクタービームだけは注意が必要で、自機を引き付ける効果があるため、回避に多少の慣れが必要だ。具体的な速攻パターンは、まずスタート直後の体当たりに注意しながらコアをソードで連続攻撃。トラクタービームの照射～バラ撒き弾を撃ってきたら、武器をショット系武器に持ち替えて、少しずつ横移動して回避していく。

コアが遮蔽されるとボスが回転～正面状態になった後は、左右の射出口から放出されるタイット編隊を迎撃してO／Dゲージを回復！　ゲージがたまった時点でO／Dを発動して、あとはゲージ切れのタイミングに合わせてボス本体を撃破すればいい。

自機を左右いずれかに寄せておくことで、バラ撒き弾回避のスペースを作っておくといい。

正面状態になった後は、ボス本体へダメージを与えすぎないようにO／Dゲージ回復する。

O／DゲージMAX～発動後はゲージ残量に注意しながらダメージを調整。ゲージ切れ間際の最高倍率で破壊できれば理想的だ。

敵機データの見方について ステージ1～3道中で出現する小型&中型敵機についてそれぞれのキャラ名称と基礎点をデータリスト化。攻略記事内では型式番号を省略した略称を使っている。

敵機データ	タイット（100Pts.）
	もっともポピュラーな汎用型の小型敵機で中盤ステージ以降になると自機狙い弾を単発で発射。直線軌道の分かりやすい動きをする。

敵機データ	ルシエ（100Pts.）
	タイットと同列の小型敵機でこちらは自機狙いのツインショットを発射。やや複雑な軌道で動くため、編隊の動きが若干読みづらい。

武器アイテムの使い込みで
ボーナススコアがアップ!?

“武器熟練度ボーナス”の仕組みについて

画面端へ表示される「武器名称+○級」のボーナス得点こそが、この武器熟練度ボーナス。名称通りに「武器ごとの熟練度によるボーナス得点」で、敵機破壊時に使用中の武器へと経験値がたまり、その累積によって段位がアップ！ 段位は10段まであり、最高で10万点が加算される。

武器アイテムの回収時にもボーナス表示が出るため敵機の破壊以外で経験値を獲得する手段もあるようだ。

段位	スコア	段位	スコア
10級	1,000	初段	100,000
9級	2,000	2段	100,000
8級	3,000	3段	100,000
7級	4,000	4段	100,000
6級	5,000	5段	100,000
5級	10,000	6段	100,000
4級	20,000	7段	100,000
3級	30,000	8段	100,000
2級	40,000	9段	100,000
1級	50,000	10段	100,000

※武器熟練度ボーナスの数値は初期Ver.のモノで、今後変更される可能性があります。

クリアボーナスの仕組み

- 道中で武器アイテムを取得した数
- ボスを撃破した際のタイマー残量
- 自機のシールドを減らされた回数
- 重要な敵機を撃破できたかの正否
- ステージ任務に成功したかの正否

ステージクリア時のボーナス得点は、リストにある複数の要素でランクを判定。Sランク(10万点)が最高で、最低だとCランク(1万点)になる。

障害物地形に注意してライバルとの戦いに備えよ!

SIDE:Strania STAGE-02

道中のすべてが障害物地形と、いきなり難易度が跳ね上がるステージ2。スクロール速度は遅いので、焦らず進んでいこう。

接触判定を持つ障害物地形のオンパレードなステージ2は、その地形を足場に移動&落下するバフが意外と厄介。ちなみに障害物は連続接触のみミス扱いとなるので、画面上方へ張り付いて敵弾を撃つ前の撃破が理想的。要所に出現するサイプラスに対しては、タイミングを計って接近～ソード破壊が安全確実だ。

武器アイテムに関しては、ステージ開始直後にサイプラスが落とすリフレクト&ディレクションがオススメ。角度さえうまく調整すれば、左右からバフが出現するエリアも敵弾を撃たせずに抜けられる。なお、ステージ中盤のBOXは中身がランダムなので要注意！ 無理に回収せず、スルーしてしまって問題無い。

少し接触するぐらいなら問題無いので、怖がらずに前へ出てディフレクションで撃つべし！

レーザー砲台地帯でもバフの敵弾に注意！ レーザーが邪魔ならソードで速攻破壊もアリ。

O/D POINT.1 アイテム回収でゲージをリチャージ?

バフをまとめてからO／D発動!

1回目のO／Dを使っていくポイントとしては、S字通路の終わり際に出現するバフ部隊3セット目～サイプラス×2機が狙い目。武器アイテムの回収でもO／Dゲージを一定量回復できるため、スタート直後の武器アイテムを回収しておけば早い段階から使っていける。ただし、あまり発動タイミングが早すぎると、サイプラスを攻撃可能な距離までに無敵時間が切れるので要注意！ こういった状況を回避するには、ある程度まで降りてくるバフ部隊を引き付けた状態でO／Dを発動すればいい。

敵弾を撃ちながらジャンプ移動で接近してくるので、あまり接近しすぎるとミスしやすいぞ！

無敵時間中にバフ部隊の並びを逆走して基礎点が高いサイプラス×2機を最後に持ってくる。

レーザー砲台が見えたらソードに持ち替えてO／D発動！ 密着して斬りで破壊するといい。

レーザー砲台を破壊した後は、武器を切り替え。バフを撃ち漏らしづらいリフレクトがいい。

O/D POINT.2 スコアor安全のどっちを優先する?

武器アイテムの回収で速攻回復!

道中2回目のO／Dを使うのであれば、ボス前となるストラニア軍のレーザー砲台地帯がオススメ。この際、上部から大量のバフ部隊が落下してくるため、普通に抜けようとしても自機狙い弾に突っ込みやすい。発動タイミングは割とアバウトで問題無く、レーザー砲台が視界に入った段階で発動してOK！ ただし、直前のサイプラス×2機が落とすレーザー&ソードの武器アイテムを回収し損ねると、O／Dゲージが足りずに発動できなくなってしまうケースもあるので注意すること。

STAGE-02 BOSS

サイロス-02

汎用戦闘歩兵

ボス得点	100,000Pts.

初顔合わせとなるライバル機とのボス戦は、護衛のサイプラス編隊を率いての登場。ここで出現するサイプラスは少し特殊で、「画面上にソード特攻中のサイプラスが居ない場合、自機を狙った特攻モーションへ移行する」といった性質を持つ。特攻モーションに入られると迎撃不可なので、自機位置を追いかけるロックオンマーカーの動きを見て回避していこう。

具体的な速攻パターンとしては、ソードの密着斬りが超有効。この際、編隊のサイプラスを1機残すのがコツで、この状態だとボス本体の攻撃パターンを切り替えず第二形態へ素早く以降させられる。耐久力ゲージを約1／3まで減らして第二形態となった段階で、温存しておいたO／Dを発動！ あとはタイミングを見計らってボスを撃破すればクリアだ。

ボス本体のサイトショットに引っかからない裏側から逆サイドへ移動して手早く各個撃破すること。

1機残しておくとボスが正面向きのままなので、離れた位置からソードでダメージを稼ぐ。

特攻サイプラスのソードを回収すればゲージもMAX状態になるのでボス本体が第二形態の前後移動をはじめたらO／Dを発動!

敵機データ	バフ(100Pts.)
	障害物地形ステージでのみ出現する移動砲台。段差をジャンプ移動するため、無理に接近しようとすると思わぬダメージを受ける。

敵機データ	サイプラス-20(1,000Pts.)
	ステージ序盤から出現する汎用人型兵器。換装された武器で攻撃が変化し、ノーマルショット以外だと撃破時にアイテムを落とす。

敵機データ	サイプラス／局地仕様(1,000Pts.)
	ステージ2のボス戦で護衛役として出現するタイプ。視界を遮る撃破時のソード特攻が少し厄介で回避には多少の慣れも必要だ。

護衛任務を成功させて成層圏から宇宙を目指せ!

SIDE:Strania STAGE-03

自軍の航空機を防衛するミッションが設定された大型戦艦ステージ。防衛成功のポイントをきっちり覚えて挑戦しよう!

これまでのステージとは異なり、「自軍航空機の護衛」といったステージ任務が存在するステージ3。具体的な手順は簡単で、「DEFENSE TARGET」と表示された航空機パーツを敵機から守ればOK！　任務に失敗してもボーナス（5箇所残しで6万点）が無くなるだけなので、繰り返し練習してパーフェクトを目指そう。

ダメージを受ける状態になると、画面上部に耐久力ゲージが出現。これを守るのが任務だ。

任務達成を目指す上での重要ポイントは、中型機ティ・タラートの撃つミサイル弾。1発で大ダメージが入ってしまう上に、高耐久力&炸裂弾仕様とソード破壊にはかなりの難易度。そこでオススメしたいのが貫通力&ダメージに優れたレーザー装備。ステージ2のライバル機が落とすので、コレを使うのがベストだ。

レーザー以外だとミサイルを撃ち漏らしやすい。もちろんO／D中のソードも有効だぞ！

O/D POINT.1&2 大型機からの逆算で考えるべし? ソードに持ち替えO／D発動!

ステージ道中のO／D使用ポイントは、エリア2と4の大型機が狙い目。いずれも直前にティ・タラートが出現するので、その出現を目安に発動タイミングを調整すると最高倍率で大型機を撃破しやすい。ただし、2回目の発動にはエリア3の武器アイテム回収が必須事項！　モタモタしているとスクロールに流されてしまうので、破壊〜回収までを一連のパターンにすること。

ティ・タラートを目安にO／Dを発動！　もちろんソード併用が大安定だぞ!!

STAGE-03 AREA 1 出現位置を覚えて機首パーツを守れ!

スタート直後の機首パーツ付近では、ティ・タラート×3機とサイプラス×2機が交互に出現！　ティ・タラートは中央、右側、左側に出現するが、出現順がランダムなので素早く移動して迎撃しよう。この際、サイプラスがディレクション×2個を落とすが、レーザー装備でないと以後のミサイル迎撃が難しくなるために重ね取りが原則。航空機の左側面へ移動した後、アイテムキャリアーが出すバルカン→ミサイル→ロケットも余裕があればディレクションに重ねること。とりあえずクリアを目指すのであれば、この三つはスルーしての両手レーザーが大安定！　ここで無理にアイテムを回収せずとも、1回目のO／Dポイントまでに余裕でゲージはたまる。

ティ・タラートに装着された状態であってもミサイル破壊時には放射線状の通常弾を必ずバラ蒔く。接近しすぎるとミスしやすいので、機首パーツへと体当たりしない位置で早めのレーザー破壊がオススメだぞ!

STAGE-03 AREA 2 噴射タイミングを覚えてミサイル迎撃

航空機の左後方まで斜めに移動し終わると、今度は左側に向かった横スクロールへと切り替わる。ここから先はずっと横スクロールで、それぞれ左右に二つずつ設置されたエンジンパーツを守らなければならない。ただし、ここで注意しなければいけないのが、エンジンパーツから定期的に吹き出す噴出炎。自機が触れる1ミスなので、パーツの後ろを移動する際は要注意！　一つめこそ噴出炎も出ないが、二つめ以降は移動タイミングを間違えないこと。ステージ冒頭から持ち越したO／Dゲージを1機目のティ・タラートで発動、無敵時間が切れたら3セット目のティ・タラート×2機を右側→左側と追いかけるように噴出炎をやり過ごすといいぞ!!

O／Dが切れたらレーザーに持ち替えて右側のティ・タラートから順番に迎撃!　出会い頭にミサイルを撃ち漏らすと噴出炎に邪魔されて右側へ戻れなくなってしまうので破壊確認してから左側へ移動すること。

STAGE-03 AREA 3 リフレクトの軌道を覚えれば問題無し

ティ・タラート×3セット後のルシエ編隊を迎撃すると、航空機の後部付近へと移動開始。この際、スクロールと一緒に左側からタイット編隊が出現するので、自機狙いの敵弾に注意してレーザーで一掃する。しばらくすると画面の中央部分へ大型機ラガロバが浮上するので、左側面から接近してソード攻撃で撃破。続けてリフレクト持ちのサイプラス×2機が左上→右上の順番に出現するので、反射弾の角度に注意して同じように側面から各個撃破していくこと。以後は画面上の広い範囲にタイット編隊が出現するため、広範囲をカバー可能なリフレクトが有効！

2回目のO／D発動に備えて、レーザー&ソードが残るように切り替えて回収だ。

大型機の側面、サイプラスの正面へと素早く移動。ここでソードを振っていれば、大型機とサイプラス1機目を同時に破壊可能。そのまま横移動して逆サイドのサイプラスは側面からソード攻撃で破壊していこう。

STAGE-03 AREA 4 画面上部でのリフレクトで広域カバー

ボス前のオーラスとなる右翼付近は、ティ・タラートとタイット編隊が矢継ぎ早に飛んでくるラッシュ地帯。まず、左型→右側→中央の順番でティ・タラート×3機が来るので、これを目安に2回目のO／Dを発動してソードで迎撃！　そのままソードで浮上してきた大型機ラガロルバを破壊し、無敵時間が切れたら噴出炎の陰に隠れたティ・タラートをレーザーで迎撃する。この際、エンジンパーツの間にサイプラス×2機が浮上するが、こちらを先に迎撃するとティ・タラートが逃げてしまうので要注意だ。あとは連続で吹き出す四つめのエンジンパーツを早めに越えて、左側から斜めに突っ込んでくるティ・タラートを迎撃できればボス戦へ突入だ！

O／D終了後は三つめのエンジン後方へと現れるティ・タラートを優先して迎撃。サイプラス×2機を破壊した後は四つめの噴出炎を早めに越え、突っ込んで来る最後のティ・タラートを撃ち漏らさず迎撃しよう。

敵機データ	レーザー砲台(0Pts.)
上下左右の4方向へレーザーを照射しつつ、回転し続けるレーザー発射装置。自軍の防衛兵器であるため、破壊しても得点無しだ。	

敵機データ	ミサイル(1,000Pts.)
中型機ティタラートが携行している大型の炸裂ミサイル弾。耐久力が高くソードやレーザー以外の武器だと迎撃に時間がかかる。	

敵機データ	ティ・タラート(2,000Pts.)
炸裂ミサイルを抱え込んだ厄介な中型機。画面に止まっている時間が極端に短く、出現直後に攻撃しないと逃げられてしまいがち。	

SIDE:Strania STAGE-03 BOSS

大型電磁投射砲 ドゥーカス

ボス得点 150,000Pts.

自機周囲を接触判定のある地形で囲まれ、閉鎖空間で反射弾などを回避しなければならないドゥーカス戦。コレだけを聞くと難しそうだが、それぞれの攻撃パターンへの対処さえ覚えればソード攻撃だけで対処できる。具体的なやり方としては、スタート直後からコアの根元に張り付き＆ソード攻撃。攻撃パターン2～3の間も、敵弾を誘導しながら斬りつけ続け、あとはO／Dを発動すれば難しい攻撃パターンの前に撃破できる。数回の練習で感覚をつかめるハズなので、繰り返し挑戦してほしい。

ソード攻撃だとコア以外の部分でもそれなりにダメージが入るので、ダメージ調整中にうっかり撃破してしまわないように注意!

スタート前からコレぐらいの位置で待機すれば、スタート直後からダメージを稼げる。パターン①の間は動かずに切り続けるだけでいい。

パターン②はソードが届く範囲で、上下移動を繰り返して敵弾を誘導。ランクが上がっていると、弾速の速いルシエ[illegible]になることも。

コアへ密着する感じで、中央砲台の発射タイミングに合わせて回避。ランクが高いと、パターン⑤or⑦になる場合があるので注意すること。

O/D POINT.1 ソード攻撃でゲージMAXに?

タイミングを合わせて最高倍率

これまでも簡単に説明してきたが、O／Dの得点倍率はボス戦でも適用される。しかも本作は初回20万点、以降100万点ごとにシールドゲージがエクステンド可能なため、スコア稼ぎがプレイ時間に直結。ステージ3ボスであれば、ソード攻撃をヒットさせ続けることが可能な上に基礎点も高いので、クリア重視でも狙っていかないと損をすることになるぞ!!

パターン通りにソードを当て続ければ、短時間でゲージを簡単に回復できる。

多少の撃ち込み不足は無敵時間中にダメージ調整可能なので思ったより簡単。

STAGE-03 BOSS 攻撃パターン 一覧

攻撃パターン①:単発のレールガンを生成→正面方向へ高速射出

スタート前からコア前方に生成されるレールガンは、射出前から当たり判定があるので注意! 高速スクロールでボスに取り込まれる際に、左右の機首部分へ接触しないようギリギリの位置なら当たらずに済む。スクロール停止直後からコアにダメージを与えられるので、武器をソードに切り替えて振っていること。

攻撃パターン②&⑥:スクランブルハッチから小型機射出(2種類)

コア正面の左右に設置されたスクランブルハッチから、ドゥーカスの艦載機であるタイットorルシエを左→右の順番で交互に射出。いずれも出現後、しばらくすると自機狙い弾を撃つので、左右いずれかに接近した状態で上下に避けるのが安全確実。回避中も常時ソードの攻撃範囲から出ないよう、小さく避けるといい。

攻撃パターン③:リフレクト砲台×3基から反射弾を高速連射

発射角度を調整して、高速のリフレクト弾を連射する攻撃パターン。左右の2基はランダムで左向きor右向きが決定され、一番最後に発射される中央砲台のみ自機をダイレクトに狙う。このため、3基目が光った瞬間に軸を外せば回避可能。うまく避けられない場合は、O／Dの無敵時間でやり過ごしてしまうのもアリ。

攻撃パターン④&⑧:スクランブルハッチからサイプラスを射出

攻撃パターン2と同様に、左右のスクランブルハッチから交互にサイプラスを射出。最後に射出されたサイプラスのみ、破壊時にソードを落としてくれる。スタート直後からソード攻撃をヒットさせ続ければ、この時点でボス耐久力は一割弱なハズ。あとは温存しておいたO／Dを発動し、倍率を掛けて撃破すればいい。

攻撃パターン⑤:リフレクト砲台×3基→誘導型の大型浮游弾

攻撃ハターン③の固定弾幕後、自機位置を狙った大型の浮游弾を生成&射出。最初の1回目だけが自機狙い軌道となっており、以後は外壁するとリフレクト弾と同じように反射する。このため、うまく最初の1回目を横方向へと誘導してやれば、大型浮游弾の軌道が読みやすくなるためを簡単に回避できるぞ!

攻撃パターン⑦:誘導型の大型浮游弾→炸裂後に反射弾へ変化

見た目こそ攻撃ハターン⑤の大型浮游弾と同じだが、射出されずに炸裂して螺旋軌道の連射反射弾へと変化。反射弾の間隔が狭い上に、リフレクト砲台と違って一定時間が経過するまで移動可能な範囲を反射し続ける。アドリブも要求される難解な弾幕なので、無理と判断した時点でO／Dを発動するのが無難だ。

敵機データ ラフィーバ-40(5,000Pts.)
回転式のレーザー砲台を備えた大型機。ガイドビームが見えてから砲台が固定されるので、回避のタイミングを間違えないこと。

敵機データ ラガロバ-01(5,000Pts.)
機体左右の砲台から自機狙い扇状弾を撃つ大型機。見た目通り耐久力も高めだがソードをヒットさせ続ければ攻撃前に撃破可能。

敵機データ ラガロルバ-30(5,000Pts.)
正面方向に向かって、一定間隔でレーザーショットを発射。攻撃は正面方向のみで、側面から張り付くことで安全確実に撃破できる。

『SNK ARCADE CLASSICS 0』でプレイ！

スコアラー直伝！ 攻略のツボ教えます!!

協力:ミカドの中の人Rさん&Mさん

SNKゲームの伝説的ゲームが20作も収録された『SNKアケクラゼロ』、いよいよ発売！ 今回は戦場を舞台にした2作の名作ゲームの攻略を紹介するゾ。プレイする上でぜひ覚えておきたいテク&知識が満載！

SNK ARCADE CLASSICS 0(ゼロ)
■対応ハード：PSP
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：バラエティ
■発売日：2011年4月21日
■価格：UMD版5,040円(税込)/ダウンロード版3,990円(税込)
■CERO：B(12才以上対象)

攻略ゲームその1

怒 IKARI

一進一退の緊迫感がたまらない！

『KOF』シリーズのラルフの出演作として知られるゲーム。任意スクロールタイプのアクションSTGである本作。ガンガン突撃していくタイプのゲームと思われがちだが、そのような「無鉄砲」な行動はNG。地形、敵兵の位置などの状況を冷静に分析し、敵を確実に倒して進路を確保して進むことが基本。息を飲む攻防に熱くなる。

Point 1 気付きそうで気付かない銃と手榴弾の「持ち手」

主人公の武器は2種類。機関銃と手榴弾だ。ここで大きなポイントが！ 銃弾はキャラクターの右手側から、手榴弾は左手側から発射される。左右非対称であるところがミソ。主人公は8方向に攻撃ができるが、岩場など弾をさえぎる障害物越しに斜めから狙い撃つ場合は、右上方向から攻めたほうが、障害物で敵弾を防ぎやすく、自弾は敵に届くきやすく有利になる。また、左方向にいる敵兵の場合、銃弾は当たらないが、手榴弾なら届くということも。持ち手の違いを理解すると楽に進める。

持ち手による発射位置の違いは、特に後半になると重要になってくる。敵は16方向に弾を撃ってくるが、その死角となる位置を取りつつ、確実に敵を倒していきたい。

Point 2 意地でも手放すな！ 二つのアイテム

赤い敵兵や施設を倒すとたまに現れるパワーアップアイテム。中でも重要なのが銃弾が貫通するようになる「F」と、炸裂手榴弾の「B」。これさえあれば、敵兵や兵器を一掃できる。

銃弾が赤くなる貫通弾。敵だけでなく、岩場や城壁などの障害物も通り抜ける。トーチカも破壊可能。

『怒』最強の武器がコレ。手榴弾が着弾すると広範囲に炸裂。調子に乗って弾切れを起こさぬよう注意！

Point 3 しつこくつきまとう浮遊機雷をハメろ！

川を渡る場面は中盤最大の難所。移動速度が落ちた主人公に浮遊機雷が迫り、接触というやられパターンに陥る。移動機雷は地形の谷間に誘導してスクロールさせればうまく消せるぞ。

『怒』で凶悪な敵ランキング筆頭に挙げられるのが移動機雷。水中では主人公の移動が遅くなる。移動機雷に追いつかれてしまうのだ。

Point 4 難攻不落のゲート 地道に攻めていくべし

主人公の行く手を阻むゲート。ここは敵兵がいやらしい配置で待ち構える危険地帯。ノーマル武器の場合は、敵を一体ずつ時間を掛けて確実に倒していく以外に突破する手段は無い。

ここでは特にPoint1で示した武器の位置関係の理解が大切になる。弾の飛距離ギリギリの安全ポイントをみつけて、ヒット&アウェイで攻めていけ！ ただし時間を掛け過ぎると永パ防止のミサイル攻撃を喰らうぞ。

敵兵はAI(人工知能)で行動 完全パターン構築は難しい!?

[illegible]

T・A・N・K

強敵やトラップをどう切り抜けるか？

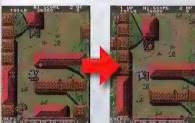
1985年に登場した戦車アクション作。基本ルールや操作は『怒』と共通するところが多いが、本作ではライフ制を採用していることから、リスクにおびえること無く攻めまくれるのが魅力。個性豊かな12ステージを戦車で進軍。行く先で出くわす新たな敵戦車や数々のトラップ。その対処法をいち早く身に付けることがカギになる。

Point 1 なにはともあれ戦車の能力アップを！

本作にも、『怒』と同じようなパワーアップのシステムが採用されている。本作での主武器、戦車の砲弾の性能を上げれば、後の展開がグンと楽になる。砲弾の飛距離が延びる「L」、三つ集めると貫通性能が加わる「F」は超重要。ただし撃破されるとパワーアップは解除されるぞ。

アイテムは、マップの固定位置に配置されているもの、特定の敵が持っているものの二つが存在する。一部のランダム出現のもの以外は、おおよそ出現位置と種類を覚えることができるぞ。

Point 2 生き残るためには、戦車の機動力をフル活用せよ 砲塔の使い方をマスターすべし

戦車は移動方向と攻撃方向を独立して操ることができる。この独特な操作をまずはマスターしよう。慣れてくると追いかける敵戦車から逃げながら、砲塔を敵戦車に向けて攻撃……という攻防一体のアクションも可能に。障害物で身を隠して、一瞬だけ敵の前に移動して攻撃、すぐ隠れるというテクニカルな攻撃もぜひ身に付けたい。

『怒』と違い、自機の移動スピードがあるので慣れないと操作が混乱しがち。このようなヒット＆アウェイのテクは必須だぞ。

近づくと水面に浮上して何回も誘導ミサイルを放つやっかいな敵。逃げ道が限られる橋の上だからこそ、かなり手強い。

進軍中は常に戦車などの大型兵器が進路をふさぐ。ここで大事なのは、逃げ切れる相手とそうでない相手の区別をすること。例えば海上ステージに現れる潜水艦は地味な敵だが、面倒でも見つけたら倒すべき。優先するのは安全な道の確保。

Point 3 ガシガシ倒すのはちょっと待った！ 青色の歩兵、それは恐怖の「地雷兵」

機銃や手榴弾で戦車を攻撃する歩兵。踏みつけても倒せる、いわゆるザコ敵だ。しかし戦車に近づく青色の兵兵だけは要注意。こいつはやられるとその場に地雷を残してしまう。後先考えずに倒しまくると、進路が地雷でふさがれてしまう。できるだけ同じ場所で倒して地雷の拡散を防ごう。

見かけはズングリムックリのかわいいヤツ。しかしその正体は、泣く子も黙る地雷運び人！

地雷兵はマップの固定位置に居るものと、ずっと同じ位置に留まると出現するものの2種類。

少しずつ、ゆっくり進む……が基本

「怒」「T・A・N・K」の[illegible]タイトルに共通する基本の立ち回り方。それは「少し進む→[illegible]→倒す」を繰り返すこと。一度にスクロールさせると敵が大量に登場してしまう。よくありがちな、[illegible]囲まれてやられる状態を防ぐためには、敵の出現タイミングをコントロールする[illegible]ておきたい。任意スクロールアクションの基本[illegible]だぞ。

Point 4 スコアを荒稼ぎして残機を増やす!? 三つのスコア稼ぎテクを紹介

6万点ごとに残機が一つ増える本作。特定のポイントではこのエクステンドの仕組みを利用した残機増殖術が使えるのだ。これさえマスターすれば、クリアも余裕でイケる!? まずは一つ目の方法。地雷が多数出現するポイントで、三つ集めると無敵になる「S」アイテムをそろえる。地雷は踏むと一個につき1万点！ 無敵状態で地雷を踏みまくればそれだけでスコア急上昇。もう一つは後半ステージに登場するボス敵の列車砲。これは一台あたりなんと10万点。倒して、後退。線路を画面の外に消してから再び前進すると、あら不思議！ 列車砲が復活している！

無敵状態で地雷を踏みまくる！

このような地雷密集地帯にさしかかったときに無敵になればしめたもの。六つ踏めば一機増えることになる。なお地雷は同画面に四個までしか現れない。

列車砲を倒してスコア稼ぎ！

伝説の「列車砲稼ぎ」。倒すパターンを構築さえすれば、スコアは大幅に上がり、残機も増える。ただ、このステージまで進むのが大変……。

アルカディアノベル特別編

僕たちが今できることを考える

今回のアルカディアノベルでは、特別編として「震災によせて」をお送りします。日々、薄れゆく記憶の中で事実と現実を見逃さないように。覚えておくように、そしてこれから前に進めるように。もしかしたら、かりそめかも知れない平和の中で、僕たちが今できる事と、しなければならない事。百人いれば、百人分の答えがあると思います。これは、その答えの一つ。そして、少なくともだれかが幸せになれる。そんな作品です。

本編のあらすじ

2011年3月11日、14時46分。東日本大震災は起こった。電車は止まり、携帯はつながらず、皆、列をなして道をぞろぞろ歩いている。確たる情報も無い中でさまよい、帰り、そしてその事実を目の当たりにする。心が折れても、明日はやってくる。そんな中、自分がなすべき事は何なのか。家族を守ろう、我が身を守ろう。それ以外に自分ができることって何だろう。僕は、温かい毛布もスープも送ることができない。ニュースを見ていると、自分が平和である事でさえうつむく理由になりそうだ。そうして、意味の無い自責にとらわれる「ぼく」に光をもたらしたのは、テレビから聞こえたなにげない一言からだった……。

「とりあえず、これから社員みんなで近くの公園に避難します。皆さんも一緒に行きましょう」

そう言って一同、50人ほどの大人が列をなして公園へと向かう。

しかし、この地震について正確な情報を持っている者はだれもいない。

マグニチュード、7らしい。8らしい。震源は福島の方らしい……？

皆、半信半疑で列をなしている。

……途中、また大きな揺れが起こる。

電柱が折れんばかりにと揺れ、駐車場に止めてあった大型トラックが、倒れるのではないかと思うほど右に左に、ほとんどバウンドしている。

その光景と揺れを目の当たりにして、一同の緊張感が増す。多くの人が遭遇した先刻の揺れは屋内にいたから、その揺れがどれほどのものかつかめなかった人も多いのだろう。

「こ、これ、津波とかヤバいんじゃないですかね」

ベテランライターの鳥原さんの血相が、明らかに変わっている。

いや、そんな。津波なんて。

でも、ここらは埋め立て地で、いわゆるゼロメートル地帯と呼ばれる一帯だ。

「だからって、高台もないですしねえ」

若手の重谷くんが落ち着いたように答える。

そりゃあ、そうだ。

よしんばここに津波が来ても自宅の家族は大丈夫かな、などとも思う。

一同公園に到着し、ひと心地つく。しかし、「地震にあって避難しているのだ」という事実が、何となく一同に影を落とす。それに曇り空からは、雨もパラついてきた。上着を置いてきた人の中には、防災用の簡素な銀色断熱カッパで寒さをしのいでいる人もいる。

しかしここでも、だれもこの地震の情報を正確に得た人間はいない。

公園で何度か余震が起こったものの、しかしこのまま何のアクションもなしというわけにも行かない。一団のうち数人が、社屋に残された私物を持ち帰るという。僕たちも、それに続いて帰宅しようと言う話になった。電車はしばらく動かないだろうけど、

「数時間もすれば復旧するだろう」

（アルカディアノベルＷＥＢサイトへ続く）

著者の戯れ言 1

こんにちは、名波シュンです。今回は僕のわがままもありまして特別編のご紹介です。あの日から自分にできることはないのかとずっと考えて、出した答えの一つがこの作品です。題材が題材ゆえ、非難や揶揄などもされましょうが、それでも、一握りでもこの作品を読んで力が沸く方がいるならば。そう思って文章をつづっております。

「震災によせて」特別コラム ～ゲームセンターを愛するすべての人へ

日本の観測史上最大と言われる東日本大震災から、早くも1カ月半が過ぎた。

地震直後、東北地方のいくつかの店舗に連絡をしてみたが、繋がらない。実際に、店舗宛のメールに返答があるわけもない。現地スタッフも、地震の数日後に店舗に赴き、目茶苦茶になった店内を片づけるところからのスタート。メールへの返答などしてられる余裕もない。そんなことで、なかなか連絡が付かない状況だったが、ある青森県八戸市の店舗からは、安否の連絡と共に、「地震ごときに屈することはありません」という言葉で結ばれたメールが届いた。我々が被災地の立場に立てるわけでもないが、それでも気持ちを落としかけている中、頑張ろうとしている姿に心を打たれた。

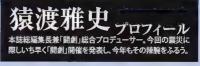
その後、闘劇参加店舗すべてに連絡をとり、改めて予選参加の意思確認を行なった。そこで寄せられたコメントは、闘劇公式ホームページの「東日本大震災における全国のゲームセンターからのメッセージ」というコーナーにまとめさせて頂いた。これらが北海道から九州までの、さまざまな店舗が感じた思いであり熱意でもある。または決意とも取れる。ぜひ、ご一読頂きたい。

そこで痛感したのは、やはりゲームセンターという繋がりは、単なる「ゲームファン」という枠を超えているということ。被災地以外のゲームセンター各地で、義援金を集めるゲーム大会を開催したり、チャリティや募金を行なった話も聞く。こうした店舗を媒介とした仲間意識に、強く感銘を受けた。

ある被災地の店舗では、閉店中のゲームセンターの前に貼り紙に、プレイヤーが安否情報を書き込み、そこを共有ボードとして機能させていった話もある。閉店しているはずの店舗に、プレイヤーが集まってくるのだ。仲間と会えるかもしれない、仲間の安否を気にして、拠り所とする場所がゲームセンターなのである。そして、多くの営業再開の問い合わせが舞い込んだ。ある店舗では「そのゲームが遊びたくて来店するのではなく、この店でゲームが遊びたいんです」という顧客の言葉が、なによりも心の支えになった、という話も寄せられている。

自分はその昔、それこそ15年くらい前、東北AOUによくお世話になった。会合に出たり、東北地方におけるアミューズメント事業のさまざまな問題を聞いた。そこで、東北の店舗を盛り上げるための相談が多く寄せられていたが、実際に何か貢献できた、ということは無かった。その後、アルカディアにおいて闘劇を主催し、全国のゲームセンターを俯瞰して見るようになった。東北地方は、店舗数の少なさもあるが、どうしても対戦環境に恵まれない状況など、心苦しいことばかりだった。

2007年の「闘劇'07 FINAL」にて『KOF'98』が中国選手に優勝をさらわれた。翌年の「闘劇'08 FINAL」にて行なわれた『KOF'98UM』のリベンジマッチでは、またもや中華圏勢の優勝が濃厚だった。その状況下、決勝で台湾のプレイヤーを倒し優勝したのは、仙台のプレイヤーであるマッキーだった。闘劇史上初の東北勢の優勝であり、何よりも二年連続中華圏勢の優勝ということを止めた、日本のヒーローともいえる。それが仙台のプレイヤーだったことに、感涙したのは自分だけではないだろう。今回の震災で一番最初に頭をよぎったのは、このことである。巨大な障壁に対して、日本人がひとつになり、仙台を応援した。

先日、遅ればせながら仙台の店舗や津波による各被災地を訪れた。決して忘れてはならないと、自らの目で見ておくべきだと思った。そして痛感することも多かった。闘劇の予選はスタートしたが、まだまだこれからだ。東北もそうだし、ゲームセンターもそうだ。これから皆で頑張ろう。自分は、闘劇を盛り上げることも、ゲームセンターを応援することも、東北や日本を復興させることも、大きな違いは無いと思ってる。ゲームセンターを愛する皆の力が、本当に必要な時なのかもしれない。共に頑張って行きましょう。

幸宮チノ（漫画家）

「元気を出そう!」とか思うのは、落ち着いてからのことなんだなぁと今回つくづく感じました。自分のできる範囲でできることを、できるだけやってればいい。なにもする気になれないなら、なにもしなくていい。無理に頑張らなくていいと思います。何かをやろうとした時に、もしわたしが手伝えることがあるならそれをさせてください。被災された地域の、一日も早い復興をお祈りすると共に犠牲になった方々とそのご遺族には深くお悔やみ申し上げます。

八木ゆかり（漫画家・イラストレーター）

被災された全ての皆様にお見舞い申し上げます。震災当日、横浜でも交通機関がマヒし、携帯電話も通じず、状況も分からずという状況に陥りました。薄暗くなる中数時間かけて道路標識を頼りに帰路についたものの、帰宅しても停電が続きました。あの時の衝撃は忘れられそうもありません。いまだに余震がおさまらず、落ち着かない日々を過ごされているのかと思うと本当に言葉もありません。どうか出来るだけ早く、皆様の心が癒されますように。

IKa（漫画家）

この度の震災で被災された皆様に、心からお見舞い申し上げます。地震発生からしばらく、現地のニュース映像を、写真を、現状の報告を見聞きし、身動きひとつできませんでした。漫画という力が、少しでも心の支えになればと祈ってやみません。

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて
毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

※更新日は変更になることがあります。

ちなみに今回は特別編ですが、次回からはまた、いつものアルカディアノベルに戻ります。荒唐無稽な「無茶ぶり」シリーズもいよいよ佳境! もはや主人公クラスの活躍を見せるヨシくんなど数々のキャラクターの活躍にご期待ください! ツイッターアドレス→http://twitter.com/NANAMI_syun

愛に飢える不器用なロストチルドレン

横スクロールシューティング『デススマイルズ』シリーズの人気キャラクター、キャスパーを漫画・イラストレーションを数多く手がけるまるかた先生が萌筆！　キャスパーのかわいらしさを包む、そこはかとない危うさを絶妙に感じさせてくれるイラストとなっている。

キャスパー

出身地：ドイツ、ベルリン
身長：142cm

ケイブからのコメント

キャスパーの女の子らしい雰囲気が、とてもかわいらしいです。ゲームでは「わがままで愛情が欲しいのになかなか素直になれない」という設定になっているので、素直に甘えてくれるような感じのキャスパーは新鮮に思います。

危うさを内包する少女

『怒首領蜂』のヒット以降、名作縦スクロールシューティングを世に多く送り出したのちに、硬派な世界観を持つ横スクロールシューティング『プロギアの嵐』を発表したことで、縦も横も作れるメーカーとしてファンの揺るぎない信頼を獲得したケイブが2007年に発表した『デススマイルズ』は、ゴシック風の衣装をまとった少女たちが、おどろおどろしい世界を舞う、今までにない美しさと、愛らしさを持ったシューティングだった。この今までにない、新しい切り口の作風は2007年のアミューズメントマシンショーでのお披露目をきっかけに、爆発的な人気を獲得したのである。

プレイヤーキャラとなる少女のひとりであるキャスパーは、11歳の死霊使い。黒を基調としたファッションに身を包んだ金髪の少女で、性格はわがまま。俗に言う"ツンデレ"キャラクターである。この一見わかりやすいキャラクター性ゆえか、お披露目時の人気も高かったが、稼働後にはより多くのファンを獲得した。これは、彼女の性格に影響を与えたいくつかの出来事が、プレイを通じて明かされ、その美しい"アンバランス"が多くのプレイヤーの心を捉えたからではないだろうか。

まるかた先生からのコメント

主人公の一人キャスパーたんを描いてみました！　金髪ツインテールにちょっと意地悪な笑顔がとてもかわいいですよね！　ハッ、ツンデレ!?（実際にちゃんとEDを見たのは家庭用移植版ですが）。あと黒っぽい正統ゴスロリな感じがチャームポイントだと思うのですが今回あえて肌色を増やしてみました！　……いつもどおりですみません。

サイン入り色紙プレゼント!
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください!

namco
http://www.namco.co.jp

鉄拳番長

鉄拳番長軍団格闘記

1年の時を超えて再び信州長野へ降臨！の巻

心機一転！　番長軍団野望珍道中記

番長軍団の覇道もついに三県目だ！　野望は相変わらず全国制覇！　全国に俺とゲストが足を運び、組み手で勝利する！（主にゲストが活躍w）もはや、今の時代に全国制覇とか……まさに珍道中だぜ（笑）。

今回は日本初の鉄拳覇皇の称号を持った「福士」をゲストに迎えて長野県のプラボ南松本店に行ってきた！　1年半ぶりにこの地へ訪れたが、ここも制覇できるのか⁉

南松本にて、春の陽気に浮かれる二人。

覇道その三　信州再上陸作戦

いやぁ、懐かしい場所だぜ！　ってことで、店舗の入り口を入った瞬間懐かしい面々が俺の前に立ちふさがった！　前回来た時の顔ぶれは勿論、今回初めて見たプレイヤーもいて、俺と福士はいきなりテンションMAXだった♪　しかも、今回ノーアポでアルカディアライター兼有名プレイヤーの「茶柱」、「バベル樋口」、「ノブ」の三名もわざわざ都内から駆けつけてくれた！　突然の有名プレイヤー来訪の南松本勢もテンションが上がりっぱなしだったぜ！　さて、組み手の方はと……俺は最初調子は良かったんだが、なんと初黒星は「RUKA」のアリサに撲殺されてしまった（汗）しかも女性プレイヤーだったし……大丈夫か⁉　といった感じだったが、まぁ、結構負けましたよ（笑）。というかみんな強くなっててビックリだった！

福士は流石の安定感で、入ってくる連中をばったばったとねじ伏せていたぜ！　結果は番長6敗福士3敗と90分の組み手では善戦した方か⁉

今回の番長認定は、前回来た時に小学生だった「まちゃき」がなんと中学生になっていた！

しかもパワーアップして……これには俺も福士もタジタジだったぜ……しかも二人とも組み手で負けて、サイン入りカードケースをコンプリートさせてしまったし（笑）今後の鉄拳界を引っ張っていくのは彼のような若手が必要だ！　次会うときまでには鉄拳王になれる器になっていてくれよな！

熱き南松本の面々！　またここに来るぜ！

ランダム2onは、俺がなんの因果か「RUKA」とペアを組むことに！　しかも一回戦が「福士・ぶっちょ」チーム……絶対負けられない！　と思いましたがしっかり「ぶっちょ」のクマに二人とも撲殺されて終了……ほかにも「シロー」VS「茶柱」や「ノブ」VS「しましま」などの超名勝負があった！　決勝は「茶柱・おったまん」ペアVS「福士・ぶっちょ」ペアだったが、最後まで立っていたのは「福士」だった……やはり最強のゲストだぜ！　おめでとう！　これで制覇できたぜ⁉（笑）。

激戦を制したのは「福士」だ‼

とってもフレンドリーな店長とスタッフだぜ！

前回から2年……成長したなぁ‼

なんと茶柱がアドバイス⁉　いい顔してるぜ♪

覇道への道？ その1

作＠わ

福士の俺に聞け！

どうも皆様、お久しぶりです。穀雨が過ぎ、立夏が近くなってきた昨今ですが、いかがお過ごしでしょうか。今回は読んでくださっている皆様が少しでも強くなっていただくために、というような記事を書けとの番長の指令を受けたのですが、正直申し上げまして……これじゃスペースが足りねえんだよ！　でも、この限られたスペースで、僭越ながら私福士は改めて主張したいことがございます。

それは「強くなることにおいて、やり込みは裏切らない」ということです。これを再確認させていただきたい。「それ、どっかで聞いたことがあるな」ですって？　まあ細かいことは気にしない気にしない。

今回のイベントでも、組み手で番長と僕がそろって土をつけられた「誠」さん（ブライアン）や、ランダム2on大会で活躍していたプレイヤーの「おった」さん（シャオユウ）、「ぶっちょ」さん（熊）など、自分のキャラに愛を注ぎつつ、幾千幾万の戦いを潜り抜けてきた猛者の方々が大勢いらっしゃいました。早くも『鉄拳タッグトーナメント2』に心が移っている方もおられるかもしれませんが、これまでの鉄拳シリーズがそうであったように、『鉄拳6BR』でのやり込みは次作にも必ず生かされると思います。今までもこれからも、数多くの対戦を行ない、経験を積むことこそが唯一にして最短の強くなるコツといえるでしょう。

次回 EVENT 予告

次回番長軍団格闘記は……

行くぜ東北！　山形遠征！

イベントスケジュール　4月30日(土)

受付時間　15：00～　組み手　17：00～
ランダム 2on2　19：00～

プラボ酒田店

住所：〒998-0878 山形県酒田市こあら2-1-1
TEL：0234-23-0667

次々回 EVENT 予告

次々回番長軍団格闘記は……

2年ぶり!?　水島へ!!

イベントスケジュール　5月28日(土)

受付時間　15：00～　組み手　17：00～
ランダム 2on2　19：00～

ナムコランド 水島店

住所：〒712-8044 岡山県倉敷市東塚1-312-1
TEL：086-456-0202

今月のTTT2マル秘速報!!①

今月からTTT2が出るまで、俺がコッソリ開発に乗り込んでみんなにホットな情報を届けるぜ♪
みんなも見てきてほしいキャラやプレイしてみてほしい情報があったらぜひ連絡くれよな♪

丸秘① ジェイシーの仮面が外れると!?

丸秘③ アンナが AOU の時から整形したらしい!?

丸秘② なんと画面の端に懐かしのあのマークが!?

丸秘④ トレーラームービーに出ていたあの2キャラも触ってきたぜ！　あのキャラの蛇が生き物みたいに動いていた！　しかも、過去の技も継承していたぜ！　これは危ないぜ!!（笑）

今月のプレゼント！ 鉄拳6のサントラCD！

鉄拳といえばこの人！「原田P」サイン入り！　みんなどしどし応募してくれよな♪

応募は３ページのプレゼントコーナーを参照して、綴じ込みハガキで送ってくれよな♪

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 534126

ダラバーACのサントラが発売決定！予約受付中!!

AC用に追加された新曲がすべて収録された、ダラバーACのオリジナルサントラが6月22日に発売決定！これに先駆け、ebtenでも予約受付を開始！　今予約すると、早期特典として、「ZUNTATAステッカー」をプレゼント！

※特典は無くなり次第終了します。

早期予約特典は、ZUNTATAステッカーだ!

●ダライアスバーストアナザークロニクルオリジナルサウンドトラック

商品コード：043005

販売価格：1,890円［税込］

旋光ファンなら、迷わず入手セヨ!!

センコロDUOのサントラが発売！　これを聴かずにDUOは語れない！また、購入特典として、スーパースィープ安井洋介氏による怒濤のDJロングミックスミニアルバム『旋光の輪舞 - Unite with You MIX -』が付いてくるぞ！

※特典は無くなり次第終了します。

購入特典付き!

●旋光の輪舞DUO -fullflat- sound tracks vol.2（特典付）

商品コード：043003

販売価格：2,625円［税込］

まものろファンは(ry

購入特典付き！

冥界アレンジバージョン全9曲と書き下ろしの新曲、さらに"YO-KAI Disco"・"Superhero"のVOCALOIDエディションも完全収録されたアルバムが登場！　また、購入特典として、高山瑞季さん描き下ろしのステッカーも付いてくる！

※特典は無くなり次第終了します。

●まもるクンは呪われてしまった！冥界活劇アレンジトラックス（特典付）

商品コード：043004

販売価格：2,100円［税込］

自転車で出掛けよう!

■付属品／LEDフロントライト／シートポスト固定型ワイヤーロック

■全長1420mm／折りたたみ寸法560×840×370mm／重量12.8Kg／サドル高690-930mm／ハンドル高920-970mm／ハンドル幅570mm／タイヤサイズ20×1.95inch

※95%組み立て状態での納品。

今や空前の自転車ブーム！　一家に一台ではなく、一人に一台の時代!!　強度を上げたアルミニウムボディなので軽量かつコンパクトに折りたためるため、玄関の脇にも置いておけるぞ!!

●DOPPELGANGER 221 discode（ディスコード）

商品コード：043002

販売価格：29,980円［税込］

読者割引対象 -200円

折りたたみ可能!

財布に全部入り!

お札に小銭だけでなく、SuicaやPASMOといった電子マネーカード、スマートフォンなどもガッツリ入る欲張りな財布だ！

●Hazard4/mil-iwallet

商品コード：043001

販売価格：4,600円［税込］

読者割引対象 -200円

読者が創るゲーセンの未来
ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（プレイ部、マジアカ、アルカナ、札魂）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大瀑布）

新環境に疲れて五月病になりそうなときこそ、ゲーセンでいつものあのゲームを！　そんなゲセっ子から同じくゲセっ子へと熱い投稿でパトスを送り合う当投稿コーナーA-Froは、今月も爆走ざんまい!!

今月のACE!

（福島県　つっきー君）

（大阪府　徹さん）
☆『TT2』、夏の稼動が待ちきれないという人も多し！ この新世代タッグ、どんな連携が可能か想像が膨らみますな！

（青森県　五森セキさん）
☆大人も子供もレッツ5月5日！ ダークアリス嬢を先頭に、みんなこの日は子供になる日!?

（大阪府　Aす君）
☆今年の桜を惜しんで、桃色の一枚。ちょ、これ散ったら見え・・・ッ!?

（福岡県　ありあさん）
☆滝のように桜散る、宵の中。そこに聞こえる音の流れはいかに？

（大阪府　YU☆3君）
Ⓗ暖かくなって、ちょっと汗っかきチャムチャムさん。最初TKB無修正版が送られてきたことは……秘密だ！（何

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆いずれも、神威を世に示す二人。その瞳に世界は、どう映るのでしょうか。

忍者村に忍び寄る、おそるべき海外勢とは!?
忍者村2011 ～忍者 vs. スパイ～ 忍劇

毎年この時期恒例の、アーケードゲームの忍者キャラに関する投稿を忍ばず募集する「忍者村」。しかし今年は平和だったはずの忍者村に、海外勢「スパイ」攻めてきたッ!?

というワケで今年の「忍者村」では、ゲーセンの忍者キャラ、そしてスパイ（エージェントも可）キャラの両方のイラストや文章の投稿を大募集！　もしスパイ作品の方が投稿総数が多かったら、来年からこの村はスパイ村に!? 詳細は次ページ欄外で！

A-Fro回覧板　両替機とメダル販売機を間違えたことある人、挙手！　OK、放置！（何）作品にⒶマークが付いているのは、担当軍団アフロヅが心服した名作の証です。マークをゲットした方には、本誌特製図書カードを贈呈中！　また、Ⓗマークはその人がHPをお持ちという証！　本誌HPの投稿者リンクに、一カ月間リンクを解説中ですぞ。　→http://www.arcadiamagazine.com/

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆旦那が銀髪化でよりワイルドに！
銀髪マニアコーナーは絶賛継続中！

（神奈川県　エレ君）
☆少々危険な少女（幼女？）コラボ。マジで審査ギリですからね⁉（汗）

（福島県　森園泉さん）
☆『PM19』で家庭用から登場の睦月さん！春の緑にイノセントはよく合います。

（神奈川県
西河"KodA.Y.U."貴教君）
☆テリーマンと萌、実は2人には
アメリカ暮らしという共通点が⁉

（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗ子供の日は宇宙でも共通！
ファビやん、桜餅超好きそう⁉

アフロッツ Pick Up 「春にならない冬はないよ」

（東京都　ちゃいうささん）
Ⓗ当アフロでも大震災の被災者の皆さんへのエールをこめた投稿を多数いただきまして、こちらもその一枚です。なぜ雪女のしおん嬢が、手の平いっぱいの花を……？　そこには、冬が明けて春が来る、春にならない冬はないよ、という意味が込められているとのことで、アフロッツ一同感銘を受けました！　雪解けの春よ、すべての人の心に‼

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆こんなにカワイイワトソン君。子持ちバツイチだなんて多分嘘！（何）

（宮城県　リッチー・ロート君）
☆大山鳴動、なれど揺らぐことなし。『AE』でも頭脳派功夫で魅せるべし！

（北海道　Rippleさん）
☆相棒と見上げる、アンデスの空。
春は旅にもぴったりの季節です。

（新潟県　うなばら依吹さん）
☆ようこそ、我らが水の都へ。
『ポップン』でいざ世界旅行！

（福井県　もとみち君）
☆『LoVⅡ』より、乙姫嬢参上！SPカードは憧れの的ですな……。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆こう女性キャラがズラリ並ぶと、アニメ化しても違和感ないのぜ⁉

（千葉県　会田惣君）
☆餓狼史上、屈指の名言。その心は、世代を超えていく。

（沖縄県　空黒さん）
☆ミミニャミさんも応援に駆けつけてくださいました！ハートの日の丸で、元気取り戻せ日本ッ‼

アフロは日本とゲーセンを今後も応援していきます！

（愛知県　たいぷR君）
Ⓗエンジェル二人と、手を取り合って。今こそ、共に飛び立つ時！

アフロッツ Pick Up 正義と希望を伝える神の子

（群馬県　NAGA君）
☆こちらも、いただいた被災地応援イラストの一枚です。北欧神話においては天界への案内人であるワルキューレですが、昔からゲーセンに通うアーケードゲーマーにとっては、これ以上の希望の象徴たる人物は居ないことでしょう。今はまだ悲しみと困難の中にあっても、冒険に挑むワルキューレのように力強く歩み出してまいりましょう！

A-Fro回覧板
前ページで募集しております「忍者村2011」ですが、スパイには組織所属やフリーのエージェント（『KOF』のセスなど）、工作員なども含まれます。ちゃんとスパイっぽいことをしている人なら、暗殺者とかでもOKとしましょう！　お互い忍ばず「忍者（スパイ）キャラってこんなに魅力的なんだぜ！」と、戦う姿からプリチーな姿まで、思うがままにアッピールしてください！　募集期間は今回の投稿締め切り日までです！

A-Fro回覧板　多くのご要望により、今回華やかに復活を遂げたアフロDEモード！　一回かぎりの復活ではもったい無い……という声が多ければ、今後は「忍者村」のように一年に一回など、定期的に開催されるコーナーとして継続も考える、と田渕健康が言っていたところをICレコーダーで言質取っときました！　来年の春前あたりにみんなで忘れずに「モード復活は!?」と言い寄ってやるべし！

携帯機でも大活躍！
ブレイ部(仮)

ニンテンドー3DSにもラインナップされ、さらなる活躍の場が広がった『BBCSⅡ』。ゲーセンでの対戦の待ち時間は、これでキマリだーぜー！

(大阪府　黒助君)
☆シリーズを重ねるごとにフリーダムに！ どこまで行くのか、この勢い！

(新潟県　相ヶ瀬満さん)
☆相変わらず、当コーナーでは一番人気！ プラチナから『BB』に入った！ という方も多そうです。

(青森県　水玉うるるさん)
☆プラチナ主役で30分番組が作れそうな勢い。統制機構と契約して魔法少女になっ(略)。

祝！ 新作稼動開始！
マジアカ 美術倶楽部

待望の新シリーズ開始とともに、お馴染みの面々が帰ってきた！ やっぱり、学園に彼らの姿があると安心しますよね！

(愛知県　尾瀬啄也さん)
☆この号が発売されてすぐに端午の節句が到来！ ゴールデンウィークにも何かイベントはありそう？

(東京都　QQQ君)
☆マジアカは死なぬ！ 何度でもよみがえるさ！ いろいろ頑張って、大復活していきましょう！

(埼玉県　ヨネヌマさん)
Ⓗ飛び級の天才も堂々復活！ このまま大賢者まで飛び級躍進しちゃおう！

新緑の季節も元気満開！
アルカナシグナルズ NEO

芽吹きの春から、木々が緑なす季節へと移り変わってきました。今月も聖女の皆さんのとびっきりのイイ顔を、皆さんにお届けします！

(東京都　良月君)
☆乾坤蹴撃！ 熱く燃えるその心は、機械と人の境界線を越えていきます！

(東京都　宣教師ゴンドルフさん)
Ⓗイラストからあふれ出さんばかりの仲良しぶり！ 見ているこちらも笑顔になりますね。

(埼玉県　涼風君)
☆家庭用特典テレカで着用していたメイドバージョン！ この格好で戦ってもらいたい？

カードを胸に立ち上がれ
オレたち札魂ER(フダダマシャー)！

アーケードやスーパーの片隅に置いてあるカードゲームに強制的にスポットを当てる"俺たち札魂ER"！ 唐突に復活してはコーナー化されるので、カードゲームにハマり中の皆様はどんどん投稿しなっせ！

(福岡県　赤松セリさん)
☆現在もファン増殖中の『イナズマイレブン爆熱サッカーバトル』。主役級以外もキャラが立ち過ぎなのだ。

(愛知県　御影遁行君)
☆長らく人気を誇っている『遊戯王5D'Sデュエルターミナル』。新シリーズ稼動前に遊びつくそう！

(千葉県　ひよこさん)
☆ゴールの守りは任せろ！ なキーパーズ。守護神がいるから、オフェンスも全力を出せるのだ。

A-Fro回覧板 今月の投稿情勢一ッ！ 勢いがあったのは、ついに稼動を開始した『QMA8』関連の投稿。おなじみのキャラクターたちとの再開を喜ぶハガキが多かったみたいです。次いで、家庭用も好調な2タイトル「ブレイ部」「アルカナシグナルズ」は相変わらずの堅調！ ここに、今後の台風の目と予想される『AQUAPAZZA』や『カオスコード』がどう食い込んでくるかが今後の注目ポイント!?

アフログレースケール。

文章投稿からモノクロイラストまで、アーケードゲーマーの日常が垣間見られる当コーナー。今月は震災復興へ向け、本当に多くの方からコメントをいただきました。力を合わせて乗り越えていきましょう!

(神奈川県　黒坂カヲル君)

クイズの解答よりもハードな難易度!?

『クイズマジックアカデミー8』の足音が聞こえ始めてきた2月下旬。こんな時期にキャラ替えを考えているひとりの男が居た。『マジアカ7』の稼動当初からアイコを使用しているのだが、ここへ来てミューに乗り換えようかと目論んでいたりする。その理由が某俺妹にどっぷりとハマッていたりするからで、「それ共通点中の人だけやんけ!」と見事に踊らされている悪い例といえよう(笑)。

でも、今まで一緒に頑張ってきたアイコとお別れするのもさびしさを感じてるんですよね。キャラを使い分けられるほど器用じゃないし。ていうか、ビジュアルだけならアイコの方が似てるんだが。残念です(何!?)。

『マジアカ8』では前作で居なくなったキャラたちが帰ってくるようなので、さらに盛り上がると良いですね。期待してます!

(埼玉県　AC30号君)

☆持ちキャラ選びにおいて、中の人の存在は重要なファクター!　でも、それと同じくらいに思い入れだって重要なわけなのです。そして復帰組にもそれはいえるわけで……。グムー、避けて通れぬこの葛藤。

ファンが待ち続けた12年振り単独ライブ

去る3月6日、ファミ通.com主催の「ゲームミュージックダブルLIVE」に行ってきました!　目的はもちろん、12年振りのZUNTATA単独ライブです!

会場はなんと1997年のライブと同じ場所で、イベントではスタッフやメカデザイナーの方々による愉快痛快なトークショーの後、お待ちかねの「新世代ZUNTATA」ライブ!

"組曲光導"ではあたかも歌の女神(ミューズ)が降臨したかの如きRemiさんの歌声に酔いしれ、『ダラバー』各曲の前衛的(笑)アレンジに旧メンバー古川典裕氏を交えての歴代『ダライアス』メドレー!　そしてお約束の「ズンタ!!」コールに続く"Hello 31337"で会場は大バースト!!　さらに再アンコール後はRemiさんによるエンディング曲で『ダラバー』らしく(?)幕を閉じたのでありました。いやー、盛り上がりすぎて仕事以上に体力使ったよ……。

なお会場ではボスや自機をもじったカクテルも用意され、"バイオレントクーラー"ほか計三種ばかりいただき、ほろ酔い気分で帰途につきました(グレートシングは効いた……)。

(富山県　山田無識庵道楽斎君)

☆実に12年もの間ファンが待ち続けた単独ライブ、ゆかりの地に豪華なゲストメンバーときて盛り上がらないハズがナイのです!　そりゃあ体力を使い果たして翌日の仕事に影響が出たとしてもいたしかたなし!　しかし、まさかグレートシングがカクテルになる日がこようとは(笑)。

あなたのギモンに答えます!
教えてアフロディーテ

質問募集中!!

投稿をしたいけど、よくわからない。前から疑問に思っていた点がある。そんなあなたからの質問を受け付けます!

当コーナーでは、これから投稿を始めたいという皆様を大サポート!　投稿に関する疑問点にお答えしていきます。編集部へだけでなく、投稿者の方から他の投稿者の方たちへ尋ねてみたいといった内容の質問でもOKです!質問はハガキや携帯などのメールのほか、A-Froツイッターでも受け付け中。お気軽にどうぞ!　(A-Froツイッター→http://twitter.com/arcadia_afro)

(福岡県　失礼は承知さん)
☆例えば彼らのように種族だとかも関係なく、支え合うことで少しでも笑顔でいられたら。

(新潟県　コンポジさん)
☆A-Froというこの場を通して、元気や笑顔をお届けできればと思っております。

(宮城県　銀漢君)
☆地下組織上がりのアウトロー。
魂を揺さぶる熱き拳が全てを語る!

(静岡県　はぶたえメロンさん)
☆なんと眩しい、さわやかスマイル!
そのすべては大好きな兄ちゃんのため。

(神奈川県　へっぽこ君)
☆このほか、たくさんの方からコメント等をいただきました。力を合わせてこの困難を乗り越えていきましょう!

A・Fro回覧板　気が付けばもうすぐ5月。この春から新生活を送り始めたというあなたも、少し落ち着いてきたころではないでしょうか。そこで、ちょっとした空き時間などに、日常のゲーセン的な出来事を文章投稿してみてはいかが?投稿はハガキや封書によるもののほか、PCや携帯のメールからでもOKです。ゲーム友達へのメール感覚でお気軽に、あなたのエピソードを教えてください!

愛が試された カノジョの表紙！

自転車通勤の私は仕事帰りにアルカディアを購入しているのですが、No.131の発売日(2月28日)はあいにく悪天候であったため、二日後の3月2日に本屋へと向かいました。いつもだったら発売日から二、三日程度じゃまだ残っているはずなのに今月は品切れ！ 結局二駅ほど離れた本屋まで足を伸ばし三軒目でようやく購入できました。

その月の表紙はラブプラス。うぬ、ラブプラスパワー恐るべし。

（埼玉県　ぽるさん）

☆その数日間、なかなかカノジョに会えないというたくさんのカレシさんが本屋をめぐりめぐったという。血で血を洗う、アルカディアの奪い合いでさあ。ガクブルリ。

No.131の表紙がかわいくて、とても気に入りました。アツイ感じの表紙もいいけど、今回みたいなのもいいなあと感じました。

（新潟県　たぬきち君）

☆バトル風味だけがゲセじゃあないっ！ 実は購入する際にハズかしかったという意見もチラホラなのですが、個人的な感想として担当ゲツリもかような表紙は望むところ。

（愛媛県　煮モノ君）
☆せっかくの王女の表紙なので、麻宮さんのカセットテープが付録だとさらにうれしす！

A-Fro10周年 大反響バンザイ企画

数カ月に渡って募集し続けたイラストが一挙掲載となり、かつてないスケールとなったバンザイ企画。その反響の一部を紹介しよう！

2ページの大特集で、見た瞬間「すごい！」と思いました。私も参加させていただいてうれしかったです。皆様のパワーを感じました。

（福岡県　赤松セリさん）

☆ページを開いた途端に感じることができた、皆様から送られてくるパワー！ 間違いなくアフロの歴史に残る大企画でした。

オーラがビンビンと伝わってきて元気をもらいました。ビバ、アルカディア！

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆投稿者ひとりひとりのパワーもさることながら、それらがひとつになったからこそのオーラでした！

（愛知県　御影通行君）
☆バンザイ企画の発案者である御影さん。すべてはこの方の呼びかけから始まりました。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆皆さんが力を合わせたこの企画に、笑顔を分けてもらえたという声もいただきました。

（静岡県　あいのさん）
☆実はコレ、企画の締め切り月に送っていただいた投稿作品の封筒裏にあったマンガです（笑）。

アーケードゲーム黄金期を意識した気品あふれるお掃除業者シューティングが登場。その名も『清掃[illegible]ストラニ[illegible]』!! オホホ、ごめんあそばせ。

東日本大震災の復興のために、A-Fro内でもできる被災地の方への励まし企画を！

（埼玉県　オフサイド君）

☆[illegible]

プレゼントが当たるかはわからないけど、送らなきゃ当たらないけど、当たるかもわからない。

（福岡県　[illegible]君）

☆おおっと、ちょっと哲学！

ギャルズアイランドには男の娘ものせるべきだ！

（奈良県　サトウ君）

☆[illegible]

↑（広島県　温井川天祐さん）
☆ドレスアップされた姿をご覧あれ！

↑（群馬県　NAGA君）
☆グラスマニアーズ感涙の記事であった。

↑（神奈川県　草波花丸さん）
☆ポプ道は一日にしてならず。

↑（島根県　ダンシングおりん君）
☆"そそそそ"もしくは"そりそり"と読む。

↑（宮城県　はなやか涼子君）

↑（静岡県　ウォンチュウベイベーさん）
☆これはやはり登場シーンなのだろーか。

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。 締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

マンガからふんどしまで、暮らしを見つめるバラエティコーナー大瀑布のお時間がやってまいりました。リビドーコーナーの勢いが増していることを踏まえて、ちょっぴり拡大版でお送りいたしまっする。

(岡山県　サスペンダー市長君)

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材としたマンガをまとめた、その名もA-Fro漫画道場。ギンザドリルやラ・餓狼マンが読めるのはここだけ!

(神奈川県　Ken君)
☆2コマ目のマコトがとても幸せそうなので、そっとしておいてあげるといいだろう。

(新潟県　佐倉信士君)
☆近頃じゃあ魔法少女稼業ものっぴきならーぬ! マスコット的な小動物の口車には乗るまいて。

(長野県　LEG君)
☆そりゃ『スプライツ』に出てくる人でんがな! と、覚えてなくても各自で突っ込んであげてくだせえ。

(東京都　STS!君)
☆これはまた、お久し振りです! ネタもお変わりないようで何よりです。

(広島県　森本マイヤー君)
☆何かが閉まる度に反応するのだろーか。シケギャグを追求するのも楽じゃない!

(大阪府　せのお東君)
☆ぐおっ、なんとスバラシイ手帳か! コンプのしがいもあろうもんです。

(群馬県　文月氏に捧ぐ?レトキザン君)
☆なんだろう、読後に訪れるこのアッサリ感! 暴飲暴食の翌朝あたりに読むとよさげ。

(広島県　温井川天祐さん)
☆生徒の数が減れば商売あがったり。がめついのではなく、しっかり者なだけなのです。たぶん。

(石川県　葉緑隊長君)
☆出演したとしても違和感ナシ! そして敵扱いされても違和感ナシ!!

(群馬県　さま改めレベッカ君)
☆シケギャグとあいまってダブルの破壊力! こいつはもう、チョーユニバース!!

風にたなびく ふんどし部

なぜかふんどしをプッシュしたがる輩の集うA-Froには、由緒正しきドシフン部が存在していた。

(宮城県　はなやか涼子君)
☆クムー、もともとこんなだった気すらしてくる このしっくり感こそ、ふんどし部員の資質といえよう。

A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

フキダシ穴埋め アフレコ共和国

イメージキャラクター作 宮城県 はなやか涼子君

マンガ内の空欄となっているフキダシへ、自由考えたセリフを入れよう！ 今回のマンガは佐倉信士君から出題していただきました。

（石川 二代目B1号君）
☆ハハハ、一体誰のことやら と、すっとぼけようにも先月号で痛恒体デザインをこさえたばかりであった。

（埼玉県 AC30号君）
☆きっと電柱の影とかから、めがねっ娘にショルダータックルをお見舞いされたりしていたのだな。

（東京都 かのこさん）
☆大反響の大バンザイ祭！ だけど、出演してたっけ？ あ……もしや、あちらも遅刻!?

今月のお題マンガ

（大阪府 作左君）

今月フキダシを埋めていただくマンガはこちら！ 当コーナーでは引き続きお題マンガも募集中。フキダシのサイズを大きめにお願いします。

セクシーコマンタレブー ゲルエロス村

ちょっぴりセクシーなお色気コーナー、今月も推して参る！

（島根県 ヤングムーン君）
☆ぬああっ、オイルが、オイルが……ッ！ おのれハカンめ、油断のならぬ存在よの……。

（福島県 アラクノフォビ子）
☆こちらは『デモプラ』よりルシフェル様。そのコスチュームや性格は衝撃的のひとことと！

ラ・餓狼マン

A-Froに舞い降りた正義の味方ラ・餓狼マン！ 今月も奴（あくまで単数形）の活躍が見逃せないぜ！

（熊本県 オドマシラン君）
☆ナニィィッ！ これがNo.131での修行の成果なのかー!? しかも次回クライマックス!? ま、待ちきれぬ！

（東京都 かのこさん）
☆そしてNo.131へと展開していくのであった。ナゾがひとつ解けてしまうま。

男と女を入れ替えーる ブリセル大作戦

男キャラなどもれなく女キャラになってしまえばいいと思う！ というあなたのための大作戦はいつでも遂行中。

（静岡県 桜井ハズキさん）
☆ブリスと逆ブリが入り乱れっ！ ちなみに逆ブリとは女→男の図式ナリよ。

（静岡県 ウォンチュベイベーさん）
☆黄布の人はブリセルでちゅるぺたという持論をお持ちとのことで、拍手を送りたく存じます。パチパチ。

今月の！ リビドーグラフ

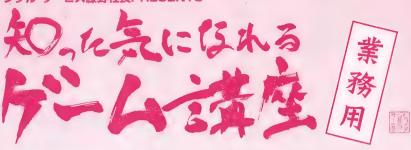
今月はふんどし部の投稿が増えたことに注目！ しかしまだまだ少数派であることに変わりないので、今後の活動に期待したいところだ。また、先月に比べエ村とブリセルの比率が逆転。このあたりのしのぎ合いを制するのは果たしてどちらか!?

Shake The アフロヅ

ケソ うーむ、またこの季節がやってきたか……。
げっつ☆ 忍者村……ですね？
ちくわ 年々テーマが錯綜の一途なわけだが、今年は事前の打ち合わせどおり「忍者vsスパイ」で告知をしておいたので安心するといい。
ケソ え？ ナニそれ、5割が忍者じゃないけどいいの？
げっつ☆ 先月号で「それイイー！」とか言ってたじゃないですか。おかげでちくわさんが鵜呑みにしちゃいましたよ。
ちくわ 打ち合わせ後にも「パッと見が『スパイvsスパイ』っぽくてよかいち」などと言っておったが。
ケソ ハッハッハ、覚えているとも君たちを試してみただけだともいいともろう（棒読み）。
げっつ☆ やあ、ウソがバレバレですねえ。
編集ヤエ なるほど、要するに記憶にも残らないほどテキトーに会議をしていたというわけですね。
アフロヅ さーて、真面目に話をするぞーっと（棒読み）。

A・Fro回覧板 次回の締め切りは**5月16日（月）必着！** 募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

STG 業界の重鎮サンダーライガー、自社製品の秘話を語る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

今回の「知った気」講座は数字のお話の続き。ゲームで登場する「数字」はいかに分かりやすく多彩に表現することができるか？　後編はその例と効果を、藤野社長の自作を題材にして解説します。シューティングゲームの発明とも言われた（言い過ぎ?）『シューティング技能検定』の"秘密"を本邦初公開。数字に、新たな意味を付け加えることで、ゲームの魅力は大きく広がるのです。

連載第12回　ゲーマー年齢ラブ。

ゲームと「数値」表現のイイ関係（後編）

前回はゲームの中で扱われるさまざまな「数値」と、それをプレイヤーに分かりやすく表現するための手段「ゲージ」の話題でした。今回は当社（編注：藤野社長の会社、トライアングル・サービス）のゲームを例にして、数値にまつわるお話をいたします。存在したことによってゲームの面白さが引き出されたひとつの例として、「ゲーマー年齢」の話を。

■「ゲーマー年齢」の表現が生まれるまで

2006年に発売したPS2版『トライジール』のおまけで作った『シューティング技能検定（試用版）』。『トライジール』はこの当時、すでに他機種版が発売されており、PS2版としてリリースするに当たっては新たな要素が必要と判断して、このおまけゲームの制作を始めました。『トライジール』はアイテムを取ってパワーアップしてステージクリアをしていく、いわゆる普通のシューティングゲームだったので、おまけのゲームはそんな展開ではないスタイルのものが良いだろう、そして「ステージクリアやハイスコアを目指す旧来のシューティング」ではなく「ゲームの腕前を判定するこれまでに無かったスタイルのシューティング」を作ろうと考えたのです。

このPS2版『技能検定（試用版）』ではスコアとは別に、判断力や連射力といった六つのパラメーターがあり、それらを総合した結果を「パイロット性能」という0.0（最低評価）～9.9（最高評価）の数値で判定します。この言葉自体は、その昔、格闘ゲームが流行しだしたころ、同じキャラで対戦した場合の勝ち負け、キャラによる性能差の無い状況での力の差を「パイロット性能」と呼んでいたことに由来します。おそらくSFロボットアニメの影響ではないでしょうか？　実は、この数値基準は分かりにくいかなと思いつつも、制作期間が2～3週間、ほかにいい表現方法も思い付かなかったので、このような仕様となりました。

いっぽう、2007年に稼働した業務用『シューティング ラブ。2007』に収録されている、ゲームセンター向けに作り直した『シューティング技能検定』では、最終的な成績を「ゲーマー年齢」というもので表現しています。単なるゲームの結果の数値を、だれにでも身近で何かしら思い入れのある「年齢」という尺度を用いる事で格段に結果が分かりやすくなり、ゲーム全体の評価向上にも貢献しました。

■年齢の算出方法

「ゲーマー年齢」は確かに分かりやすい。しかし、作るに当たって、一つの壁が立ちはだかりました。どうやって年齢を求めるか、基準となるものが無かったのです。開発している自分のテストプレイ成績との比較で試してみましたが、うまくいきません。また、テストプレイする人によって、成績はかなりばらつきが生じました。実際に稼働した状況をシミュレーションしてみたところ、稼働期間が長期になりプレイヤーの腕前が上達した場合や、シューティングゲームを好むお客さんが多い店とそうではない場合などから、年齢を算出する基準は固定化しにくいと分かりました。そこで、異なるプレイ環境でも「25才」を平均的な成績として算出するため、次のような実装をしたのです。

現在プレイしたゲーム成績の数値を『あなたの成績』、ゲーム機ごとに記録している過去最近256回の成績を平均化した数値を『お店の平均値』とし、成績と平均値を用いて計算し「ゲーマー年齢」を算出。

PS2版『シューティング技能検定（試用版）』の場合

PS2版の結果画面。「弾避け」、「連射力」、「気合い」など各項目から判定・算出した総合成績を「パイロット性能」という数字で表している

拡大　パイロット性能 2.0

アーケード版『シューティング技能検定』の場合

そして、こちらは後に出たAC版『技能検定』。最終的な結果を、「あなたのゲーマー年齢」で表している（若い＝反射神経が高い、体力がある……など、シューティングゲーム能力と直結するポジティブイメージがある。人に自慢しやすいという効果も?）

拡大　ゲーマー年齢 25才

評価の基準を固定化せず、ゲームの稼働環境に応じ基準を変化し続ける事により、さまざまな環境で想定した計算結果が算出されるような仕組みを実装しています。こうした事が実現できるのも数値の良いところ。表現の可能性は大いにあるのです。

上の図のように、同じ成績でも環境（平均値）が違うと「ゲーマー年齢」が違うものになります。例えばゲームのうまい人が多いお店ではレベルが高い場所となり、若い年齢を出すのが難しくなっています。

■アイデアひとつで戦える

ゲーマー年齢というものを作り、工夫次第で数値でも新しい表現ができるんだと実感した『シューティングラブ。』プロジェクト。当社のような超零細企業では他社に開発規模・開発費・作業量ではまったく勝負になりません。こうしたアイデアで戦っていく必要性を強く感じたプロジェクトでした。

さて、今回でこの連載は12回目でした。この数値も単位を変えると1年ですね。気がつけば早いもの。連載を開始したころは途中から当社の新作と連動した内容を書けると良いなと思っていましたが、なかなか苦戦していまして……。

早く『ペンゴ！』のその後やアーケード新作のお話が書ける日が来る事を目指して、ゲーム開発も進めつつ、本連載2年目もよろしくお付き合い願います！

次回予告　ゲーマー年齢は家庭用機でも測定できる！　オンラインでほかのプレイヤーの成績と比較してゲーマー年齢を算出してくれる『シューティング技能検定』をはじめ、四つのシューティングが遊べるXbox 360版『シューティング ラブ。200X』好評発売中です。藤野社長ファン必携の一作。次号は、ゲームを作る上で欠かせない「衝突」、「追跡」判定について。実践的なゲーム制作秘話を予定しています（編集部）

勝率の上昇がぴたりと止まって悩む。数字は正直と言うけれど、これが俺の実力……!?
否、そこは単なる通過点。工夫次第で、きっとさらに上達する糸口が見えてくる。

問題に気付かない人は10年練習しても上達しない

モリカワ（以下、モ）：今回の質問を紹介します。

格ゲーを始めて1年程の者です。最初のころは練習するほど勝率も上がっていたのですが、半年くらい前から勝率が全く伸びなくなりました。いくら練習しても変化無しです。どうすればいいのでしょうか？

（東京都　mtkさん）

ウメハラ（以下、ウ）：この質問って前回のような初心者向けのようで、実は違うよね。中級者や上級者の中にも同じような悩みを持ってる人はたくさん居るんじゃないかな。
モ：まず言えるのは一時的に勝率が下がってもいいからいろんなプレイをしてみることじゃないかな。
ウ：というよりそれがすべてだろ（笑）。最初に言うことじゃない。
モ：それは失礼しました（笑）。格ゲーを始めたてのころはだれでもうまくなるけど、あるときを境にピタッと上達が止まるんだよね。俺も、この人と同じようなところでつまずいた経験があるなー。
ウ：へー。俺はよく分からんから答えられないな。今回はモリカワさん頑張って（笑）。
モ：うーん、俺の経験で言うと、この人はまだ一人用（プレイ）の延長なんだと思う。
ウ：ほー。そういうもんですか。もっと詳しく教えて下さい。
モ：初めは技が出せるようになって、連続技ができるように頑張るでしょ。
ウ：ええ、そうですね。
モ：その段階のころは練習するべき課題も明確だし、どんどんうまくなるからやりがいもある。できなかったことができるようになって、自分が日々変わっていくことは楽しいに決まってる。俺も格ゲーを始めて1年くらいは、そうやって練習してればどんどん強くなれると思ってた。そう思って大会にも出始めていたころ、よく上位に入る人と友達になれた。その人とは家庭用でもよく対戦する仲になったんだけど、すごく不器用な人で、操作の精度とか技術的には明らかに俺の方が上なんだけど、負けるのは俺なのね。家だとゲーセンと違って、すぐ横に相手が居るわけだから、何かダメージをもらうたびに「さっきのは誘いだよー。布石だよー」「はいバレバレー（笑）。お前は絶対そこはそうするよね」とか言って煽ってくるんだ（笑）。でも腹が立ったりはしなかった。むしろ、読み合いという概念自体が希薄だった俺は、強い奴はそうやって相手の動きの細かい部分まで観察して自分の動きを変えていることとか、布石を打ったりっていう考え方が新鮮で、どんどんそれらを吸収しようとした。基本的な技術を習得することっていうのは本当は対戦のスタート地点に過ぎないことが分かって、その先の読み合いやキャラ対策を強く意識することで、ますます対戦の面白さにのめりこんでいったんだ。この人は対戦している相手が人間だっていう認識をはっきり持ってないんじゃないのかなと思う。
ウ：なるほどね。確かにそこは一つの壁かもしれない。格ゲーって壁にぶつかった時に何の工夫も無いままプレイしても全く上達しないからね。それこそ10年練習しても変わらない人は変わらない。
モ：そうだね。だからこの人はまず自分の行動を相手に読まれているという自覚を持たなきゃいけない。対戦は作業じゃなくて人同士の読み合いでしょ？　そこに楽しさを見い出せるようにならないと、これ以上の上達は無いよね。
ウ：というか、最近よく思うんだけど、自分の抱えてる問題を深く掘り下げて解決するのってそんなに大変か？　自分の好きな事なら、自然と頭使っちゃうもんだろ。例えば家の窓ガラスが割れたとする。
モ：はい？　何の話ですか？
ウ：いや、例えだよ、例え。家の窓ガラスが割れてたら、あなたどうします？
モ：新しいのを買うんじゃないかな。
ウ：そう。そうだね。普通はそうする。じゃあ窓ガラスを買うお金が無かったら？
モ：ヒビが入ってる程度だったらガムテープで補強するとか？
ウ：おーいいですね。そうやって工夫するのが普通だよね。日常に置き換えると皆できるのに対戦だとできない人たちが結構居るんだよな。窓ガラスが割れてることにすら気付いてない人、いっぱい居るもん。何か最近寒いけど何でだ？……ってね（笑）。
モ：たくさん居るね（笑）。自分なりの工夫をすれば他人の工夫も目に付くようになる。そうなれば人の工夫も取り入れてどんどん自分の引き出しが増えるよね。

歳を取ると反応は遅くなる？ ウメハラの場合

モ：今月も、もう一つ質問にいきましょう。

昔は格ゲーをよくプレイして、対戦もしていました。しかし、最近はかつて見えていた中段も見えなくなり、負けも多くなり、やがて対戦から離れてしまいました。年齢と対戦ゲームに関連はあると思いますか？

（東京都　Shkさん）

モ：「加齢と格ゲー」についての質問です。
ウ：はいはい、もう100回くらい聞かれてます（笑）。
モ：よく言われているのが、「反応が遅くなる」っていうことだけど、ウメハラはどう？
ウ：俺は感じたこと無いんだよなー。例えば、『ストII』の

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site　http://www.daigothebeast.com/

ガイルの中足払いのスキを蹴るのって結構難しいと思うんだけど、今でも蹴ることができるしなー。歳を取って反応遅くなったっていう話はよく聞くけど、大抵の場合、「動体視力」の問題だと思うんだよね。
モ：というと？
ウ：前にも言ったと思うけど、すごく素早い動きを見た後だと、それまで普通に感じてた素早さがゆっくりに感じるでしょ？　そういう状態のときって普段は反応できない技にも簡単に対処することができる。つまり目が慣れてるかどうかなんだよね。だから、歳を取って反応が遅くなったと感じてる人は、若いころ、早い動きを目で追う競技をやってたんじゃないかな。動体視力も鍛えなければ衰えるだろうから、歳を取って反応が遅くなったと感じてもおかしくはない。
モ：なるほどね。じゃあ歳によるハンデは無いって事？
ウ：まあ、そうとも言い切れないけどね。特に海外は年齢によるハンデをすごく気にしてる。一昨年のEVOで俺が優勝したとき、海外のあるプレイヤーに面白いことを言われた。
モ：ほー。何て？
ウ：『ZERO3』（『ストリートファイターZERO3』）の日米対決で俺が初めてアメリカに行ったとき、その会場に彼は居たのね。それから10年たって、EVOで再会したら彼は「その年齢で活躍する君の姿を見て勇気をもらった。俺ももう少し頑張ってみようと思う」って。……どう思うよ？　この発言。大袈裟だろ。老人のマラソンかっつーの。
モ：確かに（笑）。まだ20代なのに（笑）。
ウ：そのくらいアメリカは年齢に敏感っていうことだね。
モ：スポーツのような、「競技」という感覚は向こうの方が強いのかもね。でもさ、実際、普通の人にとっては年齢ってハンデだよね。仕事とか家庭とか時間の制約が増えるもんね。
ウ：一般的にはそれが一番のハンデになるだろうね。
モ：ほかには上達が遅くなるっていうのがあると思うんだけど。俺は反応が落ちたとは今のところ思わないけど、新しいことを身に着けるスピード、飲み込みの早さは衰えを感じることもある。
ウ：確かにそれはあるかもね。ただ、格ゲーに関しては先入観が邪魔してるような気がするけど。
モ：どういうこと？
ウ：だれでも好きなタイトルってあるでしょ。モリカワさんだったら『ZERO3』とかさ。
モ：まあ、結構条件付きの「好き」ですけどね。
ウ：んで、歳を取るとそのタイトルこそが一番で、それ以外のゲームはいまいち面白くないって思っちゃう。
モ：おっしゃる通りで（笑）。
ウ：じゃあ、ちょっと厳しいこと言っていいすか？
モ：だめです。
ウ：こういう考え方って、こだわりが強いって言えば聞こえはいいけど、実は努力したくないだけなんだよね。過去の貯金だけで食えるならそれに越したことはないっつー発想。
モ：いやいや、そうとも限らなくね？　やっぱ、好みってあるでしょ。
ウ：じゃあ聞きますが、あなた初めてやり込んだゲームが『ヴァンパイア』シリーズでも、『ZERO3』が一番のお気に入りだったと思いますか？
モ：うーん。そう言われると自信無いな。
ウ：初めてやり込んで知り合いがたくさん出来たゲームだから、いい印象を持ってる可能性もあるでしょ。
モ：その可能性も否定はできないですね。
ウ：そうでしょ、そうでしょ。もしかしたら『ZERO3』はすごく出来の悪いゲームかもしれないですよ。仮にそうだとしたら、いろんな所で「『ZERO3』は最高のゲーム」って言ってるあなたは恥ずかしい人ですねぇ。
モ：はいはい、そうですね。でも、単純な脳の衰えもあるかもしれないけど、自分が抱えている問題に対してワクワクしないっていうのは大きなハンデかもしれないな。ある程度未来が予測できるから、どうせこんな感じになるんでしょって思っちゃう。そんな気持ちでプレイしてたら上達スピードが遅くなって当然だもんな。「楽しい」と思えることこそが上達に何より必要なものだとは思うよ。
ウ：そうね。でも俺にもあるよ、このキャラくだらねーなーって感情。今でこそいちいち腹は立てないけど、昔は結構ムカついてたな。今はくだらねーとは思いつつも冷静に対策を立てるけど、いちいち熱くなってたころの方がモチベーションは維持しやすかったような気もする。
モ：ウメハラでさえそうなんだから一般的には間違い無く年齢はハンデでしょ。夢の無い話だけど。
ウ：ちょっと待てオッサン。勝手に結論出すんじゃないよ。俺はそうは思ってないんだから。
モ：そうかー？　もう年齢はハンデっていう結論でいいじゃん。頑張りたくないよー。歳のせいにしたいよー。
ウ：クズだね。君は。歳を重ねると分析能力などは逆に上昇するらしいぞ。悪い事ばっかじゃないじゃん。格ゲーでいうなら攻略能力が上がったり、人を見る目が養われたりもするだろ。少なくとも俺は今が一番強いと思ってるよ。
モ：分析力が上がるっていうのはその通りかもね。過去の経験から当てはめて、その対戦の組み合わせの成り立ちとかを把握して大局観を持ちやすかったりっていうのはあるよね。まあ本人の努力次第ってことなんですかね。
ウ：そういうこと。今回はこんなところかな。
モ：はい。ありがとうございました。

今月のウメハラ

本誌今月号発売時点では既に終了しているが、4月23日にウメハラが静岡にて開催される『スパⅣ AE』を用いた5on5大会に参戦。この大会はゲーム業界の活性化を担うことを目的に設立された団体、TOPANGAが主催の東日本大震災チャリティーイベント。ほかにもマゴ（TOPANGA設立者の一人）、ときどなどのトッププレイヤーも集結。ドリームチームを結成するとあって、ウメハラファンのみならず、格ゲーファン注目のイベントにもなっている。当日の模様は、機会があれば本誌でレポートしたい。

さて、ウメハラが昨年優勝した世界規模の格ゲーイベント"EVO"。6月の『スパⅣ AE』家庭用世界発売を受けて、今年は同作で競われることが先日、正式発表された。日本でいち早く稼働・普及している同作。昨年12月から取り組んでいたウメハラにとっては大きな追い風となるニュースだ。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー "FightStick Tournament Edition" を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S White
SUPER STREET FIGHTER IV version for PlayStation®3

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTER IV version for Xbox 360®

※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

「えすえぬ家」一周年ありがとございます！

えすえぬ家の人々

某業界擬人まんが

ねおぢおさん

プレイス

[ゴールデンウィーク]
黄金週間。日本中の社会人が間にある平日に有休を取り、10日間だのという大連休を満喫する……。はずもなく、忙しい人はやっぱり忙しい。ただし、その後に来る五月病にかからなくてすむので、ゴールデンウィークなんて無くていいんだ、と思う。思いたい。

[100円ショップ]
考えてみればゲーセンも100円ショップみたいなものか。と思ったがチャージ式のカードが普及したりカードゲーム大人気だったりで「こいんいっこ入れる」文化も無くなりつつあるのかな、などと思う放課後の午後。

IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。

大人

うひょう!

ナイス ユースレス

[えふつーしすてむさん]
「だいのれっくす」が「がんふろんてぃあ」三部作第三部である事を知る人は少ない。えふつートリビア。

[コム]
「コム」と聞けば、当然皆さん「火の鳥」を思い出しますよね。もちろんですよね。当然ですよね。

[母の日]
マザーズデイ。一般的には五月の第二日曜日に祝うことが多い。世界中にこの祝日があるが、その日時はさまざま。

えすえぬNEWS

「えすえぬ家」単行本この夏に発売か……?

今月はまず「えすえぬ家の人々」単行本化計画のお知らせから! 正式な発表はまだできないものの、この夏の発売に向けて始動中との情報をどこよりも早くキャッチ! 来月号では、その全貌をお知らせできる模様。さまざまな企画が盛り込まれる予定なので、続報を楽しみにしてほしい!

そして、今月もたくさんのお便りありがとう! これからもこの読者参加企画、巻末のA-fro投稿アドレスやアンケートはがきなどからどしどし応募してほしい。もちろん、絵だけでなく文章のみの投稿もお待ちしているぞ! 某業界擬人化まんが、「えすえぬ家の人々」は、皆さんの手によって広がり続けます……!!

(福岡県/赤松セリさん)

(愛媛県/煮モノさん)

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

俺にゲーム

今月は「放課後、ゲームセンターで ～電子の精に捧ぐ～」、「超クソゲー」などでお馴染みの個性派ライター前本進一が登場。アクションRPG「イシターの復活」を通じて、和製ファンタジーの黎明期と80年代ゲーセンの独特の空気を伝えていく。

点数のないゲーム

ゲーセンにはいろいろなゲームが出ましたが、忘れがたいゲームがあります。その名は「イシターの復活」（以下「イシター」）。あまりにマニアックで野心的で挑戦的なゲームで、初めて見たときの異様さと衝撃は忘れられません。ハイスコアを競い合うことが当たり前だったゲーセンに、点数のないゲームがやってきたのですから。

「イシター」が発売された1986年は、「ドラゴンクエスト」の第一作目が発売されたばかりの、日本ファンタジーの夜明けの時。RPGやファンタジーというものが一般的に知られていなかった時に、「イシター」は本格的なアクションRPGとしてゲームセンターに登場しました。ゲームマニアが集うパソコンなら分かりますが、ゲームセンターの客層には幅広いものがあります。会社帰りのサラリーマンや飲み会帰りの大学生など、ゲームマニア以外の人々も多い場所に、マニアックなアクションRPGを置くのですから冒険としか言い様がありません。今でこそRPGの「モンスターを倒して経験値を得て、自分を成長させる」というお約束も知られていますが、当時は「経験値」という概念すらパソコンゲームマニアだけのものだったのです。そんな中に登場したのが「イシター」でした。前作「ドルアーガの塔」も相当難解でしたが、「イシター」の難しさはそれ以上でした。「イシター」は巫女のカイと騎士のギルが協力し、迷宮を突破していくゲームなのですが、二人の能力は対照的。カイはさまざまな魔法を使えますが、敵に触れられると一発でミスに。ギルは敵に触れられても体力が尽きるまでミスになりませんが、回復はカイ任せです。当時の「協力プレイ」とは同じ能力のキャラクターが共に戦うもの。異なる特性のキャラクターが同時に戦うアクションRPGなんて、マニアックなパソコンゲームにすら珍しいものでした。ゲーム中での説明不足も取っつきづらさに拍車を掛けていました。経験値は隠しパラメータ扱いで画面に表示されませんし、カイの魔法がどんな効果を持つかの説明もありません（※2）。チュートリアルという概念がなく、ゲーム内に大量のメッセージを入れ込むことも難しかった時代ですから仕方ないとはいえ、一般的な「イシター」への印象は「すぐに死んでしまうゲーム」というものになってしまい、多くのプレイヤーが数回きりで遊ぶのをあきらめていきました。

イシターの復活

■メーカー	：ナムコ	■稼働	：1986年7月
■ジャンル	：アクション	■使用基板	：SYSTEM 86
■操作方法	[illegible]	■移植版	：プレイステーション（ナムコミュージアムVol.4）、Wii（バーチャルコンソール）ほか

今月のゲーム野郎

ゲーム小説家・ライター

前本進一

「月刊ゲーメスト」を創刊当時から購読。ゲーム情報への飢えを満たす。

当時ゲーマーのド胆を抜いた「経験値」というシステム

ゲーセンにはメモを持って

「イシターの復活」はアーケードゲームには珍しく成長要素を含んだアクションRPG。さまざまな魔法を使う巫女の「カイ」と黄金の騎士「ギル」が力を合わせて迷宮の出口を目指す。ゲーム内で提示される情報が極端に少ないのが特徴で、たとえば64ある魔法の効果もゲームの中では全く解説されない。そのため、攻略情報へのニーズが非常に高まった。事前に知識を仕入れてから挑む、情報先行型ゲームのはしりともいえるだろう。ゲーム進行はパスワードで管理されており、ギルとカイ、そして迷宮の各部屋のものをあわせて、最低でも130個のパスワードが必要となった。これを記録するためにメモ帳が必須アイテムとなり、生徒手帳をそれに使う学生プレイヤーも多く見られた。

「ゲーメスト」1986年9月号には、128ある迷宮のパスワードを記録する表が掲載。

※2:当時のゲームセンターではナムコ特製の「パスワードカード」が配布されていた。ギルとカイ、そして迷宮の途中からスタートするためのパスワードを書き込むための紙だが、ディープなファンは使ってしまうようなことはせず、コレクションとしてしまい込んでいた。

を語らせろ!!

一人になっていった僕ら

「ついて行けるプレイヤー」と「そうでないプレイヤー」はかなり早い時期に選別されました。「あのゲームは良く分からん。なんかマニアっぽい連中ばっかりやってるし」最初は一緒に遊んでくれた友達も、そういって『イシター』を敬遠するようになりました。仕方なく筆者はギルとカイを一人で操作することにしました。慣れというのは恐ろしいもので、ほどなくして２本のレバーと二つのボタンを使い「ギルで敵を食い止めている間にカイがバリアーをはる」、「ギルが苦手な敵が出てきたら安全地帯に待避させ、カイで迎撃する」といったマルチタスクもこなせるようになりました。一人で二本のレバーを操り、プレイが終わればパスワードをメモ帳に書き込む。そんな姿はゲームセンターでかなり奇妙なものに映ったようで、友達に笑われたり、見知らぬサラリーマンに異星人を見るような目で見られたことも珍しくありませんでした。しかし、そんなことが気にならなくなるほど『イシター』は面白いゲームでした。達人のプレイを覗いて効率のよい稼ぎ方を覚えると、カイの魔法とギルの体力はどんどん増えていきました。同じ頃、他の『イシター』プレイヤーも必要に迫られて一人二役のスキルを身につけていました。同じ『イシター』仲間同士なのですから、声を掛け合って二人プレイをすればいいようなものですが、そんな光景はついぞ見たことがありませんでした。なぜなら、お互いはライバルだったからです。「あいつがいなければ、もっと経験値を稼げるのに」……これが当時の筆者の偽らざる気持ちでした。あのときは『イシター』を遊ぶことだけに囚われていました。「周囲の皆が遊べない、特別なゲームをやっている」そんな選民意識もありました。友達とは一緒にゲームセンターに行っても別々の台に別れてしまうのですが、それを寂しいと感じるべきではない、と思ってもいました。

そんなある日、恐ろしい事件が起こりました。『イシター』を遊んでいると、見知らぬ男性から「お前、そのパスワードは盗んだものだろう」と詰問されたのです。『イシター』にはキャラクター盗難という問題がありました。『ドラゴンクエスト』の「ふっかつのじゅもん」同様、パスワードを控えておけば続きから遊べますが、他人のパスワードを書き写したり、メモを盗む者がいたので皆がピリピリしていたのです。

「一人で二人を操る」必要が生み出した新たな技

紡がれる友情

彼は言います。「お前のギルのパスワードは、有名ゲームセンターの一流プレイヤーが育てた最強キャラと同じだ。盗んだのだろう」と。全く心当たりのない告発に、筆者はオロオロとするばかりでした。ギルのパスワードはわずか４文字に３文字の名前と性別を組み合わせたもの。ギルの成長は体力が増えていくだけですから、全くの他人でも同じ名前と性別を選べば、最強状態のパスワードは同じものになるのです……とは今だからこそ言える話。当時は男性の語気の強さにただおろおろとするばかりでした。困り果てている筆者を助けてくれたのは、かつて『イシター』がややこしいといって去っていった友達でした。「自力で育てた証拠があればいいんだろう？なら途中までのパスワードを出せばいい」筆者はギルが成長する過程のパスワードを示し「これが一週間前ので、これが最強になった３日前ので……」と説明しますが、男性は納得せず「そんなの、適当に書いたんだろうが！」と怒鳴り声を上げます。とうとう怒った友達が一喝すると、男性はすごすごと歩み去っていきました。（ゲームは魔物だ）と思いました。熱心に、マジメに遊ぶあまり、猜疑心まで育ててしまう。自分が男性のようになっていた可能性もあるのです。ゲームを遊ぶのもいいが、客観を忘れてはいけない。そして、友情は何よりも大事なのだ、と思い知りました。助けてくれたお礼にジュースを奢ろう、という筆者の申し出を固辞し、友達は「お前一人では危なっかしいから、あの『イシター』とかにしばらくつきあってやる」と申し出てくれたのです。

著者紹介

『放課後、ゲームセンターで
～電子の精たちに捧ぐ～』

マイクロマガジン社刊。価格1260円。主人公の回想から"生きた記憶"をつづる。少年とゲームの出会いと歩みを描いた、正統派・ゲーム青春小説

「ファンタジー世界」はじまりの時代

『イシター』が発売された1986年は日本におけるファンタジーの黎明期。ファミコンでは『ドラゴンクエスト』初代作が発売されているが、本格的なブームは『同Ⅱ』を待たねばならず、多くのゲーマーにとってファンタジーは馴染みの薄い題材だった。ファンタジーゲームの原産地であるパソコンにおいてもそれは同様。深刻な情報不足の中、パソコン雑誌が啓蒙に努め、「RPG幻想辞典」、「ロードス島戦記」などの連載がファンタジー情報への飢えを満たした。少し時代が下ると、「魔法騎士レイアース」、「DRAGON QUEST -ダイの大冒険-」などファンタジー RPG的世界観を題材にして若手が雄飛する例が多く見られる。（日本では）若手の頭を押さえつける先輩のいないジャンルということで、若い才能が自由に活躍できるフィールドだったのだろう（余談だが、現在では「東方Project」や「初音ミク」などがこの役割を果たしているようである。若年層からの支持が厚いのも同じで、世代ごとにこういう場所が必要とされるのだろう）。『イシター』にはファンタジーの中に童話やアニメから果てはゲーム、ファッションブランドまでさまざまなネタが仕込まれており、出展探しが流行した。特に敵キャラ「ACローパー」の「AC」の由来は多くのプレイヤーを悩ませ、「外国のRPGにそういう名前の強敵がいるらしい」「AC（交流電気）に打たれたように体力を奪われるから」などさまざまな説が生まれた（実際はカラーリングがアンドレ・クレージュのものと同じことから）。

ランキングは9位

現在でこそ野心的な試みとして語られる『イシター』だが、当時のゲームセンター筋からの評価は決して高いものではなかったようだ。「ゲーメスト」誌３号（1986年８月発売）のランキングでは９位に留まっている。ゲームシステムが複雑で直感的に理解しづらいこと、キャラクターが成長すると１コインあたりのプレイ時間が長くなって回転率が低くなることなどがその理由だろう。ちなみに１位はセガの『ファンタジーゾーン』、２位はテクモの『アルゴスの戦士』。７位はセガの『ダンプ松本』、８位はタイトーの『スクランブルフォーメーション』である。カードにデータをセーブするゲームが当たり前の現在に『イシター』が出たらどのような評価になるのだろうか。ちなみに、この号では総ページ90ページ中10ページを『イシター』に費やす大特集を敢行している。特に全魔法リストは当時のゲーマー垂涎の攻略情報であった。

当時の寸評によると出回っている店舗がまた少なく、9位にとどまったとある。

海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

ナイロン25号・追跡ナイススコーペル

情報の精査が何より大切なんだぜ！と天牙連拳を繰り出しつつ問うてみたところ、四の五の言わずに関係者全員拘束ののち、節電のために小銭を用意してゲーセンに行くといいのではないだろうか。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　30年たっても村正を探し続けることになろうとは。リアルラックは実績でも何でもないじゃろシャー！　と詰問してみたい今日このごろさね。

ケソ　再び脱腸してしまい病に伏せリング鉄の掟。ヴァチカンから派遣された戦闘部隊と戦うフリをしつつ、ブンブンの増えゆくーKEAコーナーに期待。

タキョス　久々にモセルに戻ってきた担当編集。某モンステテル狩猟ゲームは千時間を突破したので、次に目指すは5千時間というわけであるからして。

FISH ON : 01

特捜クマコップ エディギの後を追え

SLOW STAR.

～アルカディア編集部にて～

ケソ　うっうっ、『赤い刀』のエンディングはどれもモノ悲しくござるなあ。

まさ　出撃する時点で、各相棒はすでに幻忍化して亡くなっティールさね。残虐行為手当だけでどんだけ加算されるのやら。

ケソ　なんかこう、勝手に後日談を考えてハッピーエンドにしなきゃあやりきれんですよ。"椿さんは日本に平和を取り戻し、森の動物さんたちと演奏会を開いてGHAPしく暮らしました。おわじ"とか。

タキョス　おわじ、じゃねえよ。悲劇は悲劇として終わるから成立してんだろコラ。

ケソ　エンディングくらいいろいろ妄想させてくれてもよかろうもん！

まさ　エデギで妄想といえば、今思うと『ストⅡ』のリュウのエンディングは凄まGさね。今や業界を代表する悪のトップランナー、シャドルーの皆様が表彰台に登っているのは微笑ましくあるとともに、いろいろと想像がふく膨らんでしまうさなあ。

タキョス　シャドルーの肥大化は完全にシリーズの後づけだと思うけどさ、あの時点でもベガはナッシュや春麗の親父にヒドいことしてたわけだろ。そういう連中が表彰台に登っているのは絶対"何かあるのでは……"と勘ぐってしまうよな。

ケソ　2位と3位はどうやって決めたんですかね？

タキョス　事前にベガとサガットが闘ってたんじゃね？

ケソ　読者コーナー15年担当選手とは思えぬ今さらな情弱質問をするんですけど、そもそも、『ストⅡ』は大会かなんか開かれてたんですかね？

タキョス　世界中の腕自慢が集まって、何となく戦ってたんじゃねえの？オープニングでボコられる人も、大会参加選手とかじゃなくてタダの街角チャンプ（自称）だろ。

ケソ　パツキンのマイトガイのチョッピングライト一発で撃沈されるあの人、名前とかあったんスかね。

まさ　『ストⅡ』稼働以来、もう何兆回殴られたかわからぬさな。ここは苦労を労って、カマセール・J・ボビーとでも名付けておくか。

FISH ON : 02

JUJU伝説と 文明のあけぼの

Perfect Loop.

ケソ　ボビーの話は置いといて、問題はリュウのエンディングですよ。アレって、表彰台に登ってたってことは、だれか表彰状なりメダルなりを渡す人が居たってことですよね。

タキョス　やっぱり、シャドルー主催なんじゃねえの？　賞金とかもそこから出たんじゃね!?

まさ　もしかすると、シャドルー主催で格闘大会を開催し、ベガが優勝して自分に賞金をわたすことで、マネーロンダリング行なっていたのではないかはいパン！

ケソ　あわ、あわわ、するってぇと、本田のエンディングで皆がかっくらっているちゃんこの代金は、シャドルーから出てる可能性もあるってわけですね。こりゃあ八百長疑惑よりも悪質ですZO。

タキョス　20年目にして明らかになる衝撃の事実だな。というか、お前らの妄想はもはや言いがかりに近いので、ちゃんとカプコンに謝って訂正しておくように。

ケソ　しゃっせんした！（ゴッド土下座）

まさ　というわけで、今さらながら今回の猛者は「気になる！　あのゲームのエンディング」をテーマに押し進めていこうとおもふ。

ケソ　ハイッ！　モセル的に気になるエンディングといえば、やっぽし『縦横鬼』ではないでしょうか！

タキョス　……『獣王記』な。

まさ　人間がグリズルに変身するという、実に猛者推薦の横スクロールアクションだが（コナミの『メタモルフィックフォース』も同時推薦）確かエンディングは「実は映画撮影でしたテヘリ☆」という、ナイト・シャマランすら今どきやらんようなドンデン返しであったな。

ケソ　獣人は着ぐるみで、敵キャラはワイヤーで吊ってあったってオチでしたね。

タキョス　でも、もしアレが映画だったとしたらさ、120%戦闘シーンと変身シーンしか無いじゃん。

まさ　ドラマパートは別撮りだったのだろうな。もしくは、全編戦闘シーンのウルトラファイト的な映画であったのだろう。

ケソ　映画本編には、ぜひともクゥマのやられシーンは入っててほしいですね。やられポーズのみ、ちゃんと肉球のグラフィックまで描かれているんですよ。

タキョス　あのころのセガはサービス精神旺盛というか、エンディングがちょっとヒネってあったよな。『ゴールデンアックス』のエンディングも、ゲームの登場人物たちが筐体から実際に這い出てきて、夜の街にあふれ出す的なものだっただろ。

ケソ　あの時代だから許されたんですかね。

まさ　今はどのゲームも世界観が緻密に構成されてるゆえ、最後の最後にチャブデル返しをやると、ユーザーの方々が光翼壊滅鬼畜絶対防衛型残酷戦闘機レベルに怒り狂うことは相違無いゆえ、メーカー側も自重しておるのかもしれんな。

タキョス　そういや『ダライアス』シリーズのエンディングも、どれか1ルートは"実は未来のゲームでした"的なエンディングが入っているのが通例だったが、気が付くと『Gダライアス』以降は入っていないな。

ケソ　『ダラバー』にも無かったですしね。

まさ　"君は命のはじまりを見る"的なキャッチコピーの作品に、「実はゲームでした！」的なエンディングは許されなかったのであろうな。

ケソ　次回作の『ダライアスバーストAC48』（ウソスコ）では復活してもらいたいですね。

君よ知るか!?
意外に知られていない名エンディングたち

近くのゲセに筐体があったらぜひ見ておきたい!　というエンディングを集めてみたゾーっと。

タイトル	解説
ブレイザー(バンダイナムコゲームス／1987年)	OPで自分以外の戦車隊員は全滅する衝撃の出だし。激戦の果て、敵要塞に到達した主人公が取った手段とは!?　漢泣きEDの代表格。
獣王記(セガ／1988年)	セガ・バン・ベイダーにさらわれた女神アテーナを獣魂で取り戻せ!　でもエンディングでは"実は撮影でした"と明かされるZO。
最後の忍道(アイレム／1988年)	幕末を舞台にした激ムズアクジイン。エンディングでは抜け忍、月影の衝撃の正体が判明……!　曲は全般的にえらく格好いい。
ピストル大名の冒険(バンダイナムコゲームス／1990年)	緊迫感ダブルオーの脱力エンディングでは、"火縄丸数え歌"のカラオケが流れる。サントラCDでは山本正之氏がボーカルを担当。
ファンダズム(ジャレコ／1991年)	幽霊になってさまざまな人間に憑依し、恋人を助けにいく主人公。彼が最後に憑依した人物とは!?　映画「ゴー○ト」よりも断然泣ける。
サンダーゾーン(データイースト／1991年)	「バッドゥゥカ!」のボイスで有名な激アツアクション。最終決戦後、海に飛び込んだ漢たちを待っていた理不尽な未来とは……!?
メタルスラッグ(SNKプレイモア／1996年)	戦争の悲惨さを訴える1Pエンドも秀逸だが、2Pでは伝統のカラオケエンディング。早くカラオケ配信してほしいものである。
エスプレイド(ケイブ／アトラス／1997年)	雪が降りしきる中、三人の主人公たちの末路が描かれる。力尽き倒れるいろりに傘を差し伸べたのは……!　続きはCMの後で。
トラック狂騒曲(バンダイナムコゲームス／2000年)	個性派トラッカーがそろった本作だが、その中でも彼女が自宅に来るため、エロ本を隠すべく疾走した隼人のエンディングが強烈。
ヴァンパイアナイト(バンダイナムコゲームス／2001年)	ヴァンパイアの首魁を駆逐するため戦う主人公たちだが、本懐を遂げた後、実は闇の眷属であった自分たちに待っていた運命は……。
アンダーディフィート(グレフ／2004年)	熾烈な戦いの果て、最後に表示されたのはアン子(仮名)とデフ美(仮名)さんの衝撃的なお写真であった!

FISH ON : 03

あやふや！ ボストロール漁船の謎

OVER THE FUTURE.

まさ　エデギの話が出たところで、もっけの幸いとばかりに"実は良いエンディングなのだがあまり知られておらぬのではないか"的なゲームを、上の表にピックアッペルしてみたがどうか。

タキョス　ん？　半分くらいは結構有名なんじゃねえか？

まさ　ネタに走ると思いきや、結構真面目に選んでいるというのがポイントさな。

ケソ　そんなん言うたら、いつもネタで選んでるように思われますやん(エセ関西)。

タキョス　よく見てみると、半分以上が哀しげな終わり方だな。

ケソ　アーケード業界はなさけむようですね。

タキョス　『ヴァンパイアナイト』とか『アンダーディフィート』とか、なんかこうやり切れねえエンディングだろ？　もうちょっとこう、クリア後のプレイヤーがほっこりできるような、心温まるエンディングを優先的に選べばよかったのによ。

まさ　心温まる……というのであれば、『戦国シリーズ』や『ガンバード』などの彩京シューに登場した風雲はだか侍ことアインのエンディングがオススメといえるさな。

タキョス　マテコラタココラ！　アインのエンディングって、ほとんどが妹のアスカに火あぶりの刑にされて終わるってオチだろ。心温まるんじゃなくて、物理的に身体が温められてんじゃねえか！

まさ　身も心もほっかほかさな。

タキョス　……アツクテシヌゾ。

まさ　シューティングゲームに限っていえば、ほとんどが悲劇的な終わり方をしているものが多いような気がするがどうか。

ケソ　その点『ピストル大名の冒険』は、投げっぱなしジャーマンな終わり方が好感を持てますね。

まさ　個人的には、アーケードーゲームでは長々とエンディングを流さずに、問答無用に「ジエンド！　おりゃはい！」で終わってもらっても一向に構わんのであるが、『最後の忍道』や『エスプレイド』みたいに、プレイ後に余韻を残してくれるというのもまた一興さね。

ケソ　昔のアーケード作品って、エンディングでお姫様や恋人を助け出してハッピーエンド！　的なものが多かったような気がしますが。『恋のホットロック』のように「なんでそもそもバンドメンバーがさらわれる必要があったんだよ！」と疑問だけが募り、エンディングでも一切謎が解明されていなかった作品も多かった気がします。なしてやろ！

イタキョ　つーか、なんで最近猛者では『恋のホットロック』にこだわってんだよ……。かく言う俺も当時カセットテープ買ったけどさ。

FISH ON : 05

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　今回はエデギ談義をしてみたものの、結局、リュウのエンディングに登場した表彰台の謎は分からずじまいだったな。

ケソ　メダル授与役はだれだったんでしょうね。

まさ　表彰式でいきなりカマセール・J・ボビーが出てきたら、ある種の感動を与えるであろうな。

ケソ　な、なぜお前がー!?　的な。

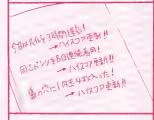
イタキョ　それならボビーじゃなくて、ボビーを殴り倒してる金髪が黒幕だったってことでいいだろ。ちょっとコーディー似だがな。

ケソ　いつか『ストリートファイターシリーズ』に、タイトルデモのマッチョ金髪と、ボビーが出てくれるといいですよね。

イタキョ　また、デモで殴られる役だったりしてな。

まさ　さもありなん。

～つづく～

ゲーム小ゼル

花粉再発編集便り

こんばんワイン。先ほどライターのイト○シュンから「今日、巨人が阪神に勝ったら原稿書いてもいいですよ」という[illegible]法なメールをいただいたわけだが……。どんなだよ!　浜村社長、猿渡さん、俺にケンカ売ってんのかアァン!?　でも原稿無いと非常に困るので「たぶん巨人が2勝1敗で勝ち越します」とチキンメールを返しておきました。あーブラゼルが3試合でホームラン9本くらい打たねーかな～(笑)。って全然関係無いっすね。

猛者っ子通信

[illegible]タップセにやってほしい企画や、やら[illegible]
[illegible]
テトランには、何かタップセから[illegible]トがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区[illegible]
(株)エンターブレイン アルカディア[illegible]
海の王様[illegible]

◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調音団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

今月からちょっと模様替え。最前線で活動するGM関係者にインタビューし、活動の原点に迫る新コーナーがスタート。今回は、先日『蒼穹紅蓮隊』リマスター盤も発売されたばかり、ベイシスケイプ・崎元仁氏にお話を伺った。

今月の「ただいま調査中!」

初夏のぽかぽか陽気に誘われながらも、ピピ子団長は今日も音楽情報をつぶさにキャッチ!――それにしてもいい天気。よし、まずは腹ごしらえ!

音魂の源泉!

クローズアップ
ゲームサウンドコンポーザー Vol.1

崎元 仁 インタビュー

アーケードシューティングのタイトルに数多くの楽曲を提供している崎元氏。そのゲーム音楽制作のルーツとは?

プロフィール
さきもと・ひとし　音響制作会社・ベイシスケイプ代表取締役社長、作曲家、プロデューサー。ゲーム音楽を中心に、アニメーション作品の劇伴なども手掛け、アーケードタイトルではエイティングのシューティング作品や『LORD of VERMILION II』（スクウェア・エニックス）などに関わる。代表作に『伝説のオウガバトル』、『FINAL FANTASY TACTICS』シリーズ、『蒼穹紅蓮隊』など。

始まりはゲーセンとパソコン キッカケは同人制作ゲーム

――ゲームとの出会いについてお聞かせください。

崎元　やっぱりゲーセンになりますね。『パックマン』ぐらいのころから遊んでいました。そのうちに父親がFM-7（※1）を買ってきて、パソコンでゲームを作るようにもなっていきました。

――このとき音楽制作はされていたのですか?

崎元　音楽というよりゲームを作りたかったので、その中で効果音や音楽も必要だったという感じです。今振り返ると、不思議なきっかけですよね。まさか今のような立場になるとは思っていませんでした。

――ゲーム制作の中でも特に音楽へ携わっていくこととなるキッカケはあるのでしょうか?

崎元　高校のころに有志で集まってゲームを作ったことがあり、多人数で作るということが初めての経験で手探りでしたが、とりあえず規模も大きかったので分業をしていくということになったんです。そのときに僕は音楽や効果音のドライバを書いたんです。音楽制作に特化していったのはそこからだと思います。

――専門教育を受けたりして、音楽的知識を身に付けたというわけではないのですね。

崎元　音楽に関する知識は義務教育の範囲だけで、専門的な教育はまったく受けていません。強いて言えば、制約のある中で、どうすれば派手に、豪華に聴こえるかということばかり考えていたのは音符の訓練にはなったと思います。そういえば当時のある日、自分の古いラジカセから音を鳴らしたらすごくいい音が出たんですよ。どうしてなんだろうと思いながらもずっと聴いていたんですが、遊びに来た友達に何でこんなに音が割れてるの?　って言われて。ただ音が割れているだけだったんですよ（笑）。前向きに解釈すればディストーションがかかっていた。そういう音の方が燃えましたね。

パソコンブームを担ったFM-7（※1）と'80年代のパソコン事情

FM-7は1982年、富士通から発売されたパソコン。家庭用ゲーム機が無い時代、ゲームはパソコンで、BASICやアセンブラなどの言語を習得して「自作」するものだった。崎元氏は後の80年代末ごろより、ハイスペックなFM音源ドライバの作者として同人ソフト界隈では名が知れた存在になる。

ゲーマーの記憶が呼び覚ます ゲーム音楽ならではの魅力

――現在は、ゲーム分野以外でも活躍されています。例えばアニメ作品のサウンドも手掛けておられますが、それらとゲーム音楽に違いはありますか?

崎元　一番の違いは、作品を操作している人間が聴いているということですね。物語の表現方法が実写やアニメであった場合に比べて、ゲームの方がよりメロディーのハッキリとしたものが好まれる傾向にあると思います。それはプレイヤーからアクションを起こすことができるゲームの方が音楽の持っている力を積極的に作中に利用できるからで、同じことを実写でやってしまうと場合によっては物語の邪魔にさえなってきてしまうと思うんですよ。

――ゲーム音楽を制作する上で、そういった点は留意されているのでしょうか?

崎元　もちろん。映像作品を受身で観ているのとゲームをプレイすることでは、没入感が違うと思うんですよ。より深くその世界に入り込める。そうすると音や絵に対する物のとらえ方が変わってくるので、そこをどう合わせていくのかが重要です。例えば、僕が昔『TATSUJIN』（※2）を遊んでいたとき、ゲー

ムが終わって集中力が切れると画面の中の世界から外へ戻ってきたという感覚になりました。そこでようやく周りがすごくうるさかったことや、大勢の人がいたということにも気が付くんです。そのときの感覚を、僕が音楽制作として関わったゲームを遊んでいる人たちにもなんとか感じてもらいたくてらいたくて、これはゲーム固有のものだと思うんです。感覚的なことなので定義することが難しく、自分自身の体験にしか手掛かりになるものはないのですが。

「ゲーム音楽を作る最大の手掛かりは、自分自身が遊んでいたときの体験です」

インタビュー内でも触れられた『TATSUJIN』をはじめ多くのシューティングゲームをやり込んでいたほか、『ストII』ブームのころにはゲーセン主催の大会にも参加して盛り上がっていたという。それらの経験がゲーム音楽を作る上では財産となっているようだ。

高難度シューティング『TATSUJIN』(※2)

1988年発売、タイトー販売となる東亜プラン製の縦シューティング。難易度の高さに加え、達人ボムと呼ばれる特徴的なボンバーが有名。

――実際に音楽を作る作業は、どのようなことから始めるのでしょうか？

崎元　まずはその作品のストーリーについて知ることからです。プロットをもとに物語全体の起承転結を把握することから始めて、世界観なども同時に調べていきます。次に、受け手であるプレイヤーにどのような印象をもってもらいたいのかを考えて、ゲームストーリーの時間軸に沿った感情曲線の計画を立てていきます。エンターテイメントは受け手の感情を揺さ振ってこそ。その振り幅を表したグラフを自分なりに考えていきます。このようなことを把握することは、音楽を作る上で一番重要なことなのではないかと思っています。

自分の立場から何ができるのか「おとぎふと」に込められた想い

――先日発表された「おとぎふと」(※3)について、すばらしい企画だと思いました。

音の力で勇気を送りたい「おとぎふと」(※3)

東日本大震災によって被災された人たちを勇気づけたいというコンセプトのもと、ベイシスケイプのコンポーザーが曲を制作、ネットで配信している。DL販売の収益は全額日本赤十字社に寄付される。
→ http://www.basiscape.com/special_otogift.html

崎元　ありがとうございます。だれでも困っている人がいるときに何かしたくはなると思うのですが、自分の立場を理解してできることをやるべきだと私は思っていまして、「がんばってね」ではなく、「がんばるぞ！」ということだと思うんです。僕の楽曲は作詞を坂口博信さんに、歌を松澤由美さんに、そしてミックスは金子昌晃君にお願いしたのですが、お三方とも即答で引き受けてくださったんです。寄付などはそれぞれ個人的になさっていたようですが、その上で何かできることはないかと探していたようで、声を掛けてくれてありがとうとおっしゃってくださいました。

――それでは最後に、ゲームコンポーザーへ憧れている人たちへひとことお願いいたします。

崎元　これは音楽に限ったことではないのですが、人へ伝えたい事があるのであれば、まずはそれを明確にしてみてください。その気持ちを伝える方法は限りなくありますので、それを自分なりの手段で表現していくことが自分の作品を作っていくということだと思うんです。あとは、ゲームを好きであってくれるとうれしいですね(笑)。

(2011年4月12日　ベイシスケイプにて)

『蒼穹』サントラ発売記念トークショーが開催

4月17日、東京・秋葉原のレトロアーケードゲーム専門店「ナツゲーミュージアム」にて、崎元氏と、開発者の外山雄一氏(エイティング)、サントラでアレンジ曲を担当したベイシスケイプスタッフを招いた『蒼穹紅蓮隊』トークショーが開かれた。ゲストと観客が小さな空間を共ににするアットホームな雰囲気の中、この機会だからこそ聞ける個性派STG『蒼穹紅蓮隊』の開発のきっかけ、サウンド作りの裏話など秘話が続々と飛び出して、大いに沸いたゾ。

INFOMATION

「蒼穹紅蓮隊 オリジナル・サウンドトラック」
発売元:ベイシスケイプレコーズ　発売中
価格:2,310円(税込)／仕様:CD1枚

長年、再発売か待たれていた伝説の名盤がこの春、装い新たに発売。崎元仁氏、渾身のサウンドが復活した。オリジナル音源のリマスタリング、家庭用移植版の追加曲、アレンジ楽曲やライブリミックスが収録された究極の一枚。

新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日	タイトル／アーティスト	価格	収録曲	発売元
CD	発売中	ポン太と巡る世界の音楽／泉 陸奥彦	3,045円(税込)	全26曲予定	コナミデジタルエンタテインメント
iTunes	2011年5月4日	スピカアドベンチャー オリジナルサウンドトラック	1曲150円／アルバム900円(税込)	未定	タイトー
CD	2011年5月9日 ※5月1日にM3で先行販売	旋光の輪舞 DUO -fullflat- sound tracks vol.2	2,625円(税込)	全32曲	スーパースィープ ※特典CD:「旋光の輪舞 - Unite with You MIX-」
CD	2011年5月9日 ※5月1日にM3で先行販売	まもるクンは呪われてしまった！　冥界活劇アレンジトラックス	2,100円(税込)	全12曲	スーパースィープ ※特典:「描き下ろしジャケットイラスト特製ステッカー」
CD	2011年5月9日	星霜鋼機ストラニア サウンドトラック	2,940円(税込)	Disk1/17曲 Disk2/17曲	スーハースィーフ ※特典CD:「星霜鋼機ストラニア　サウンドトラック EXTRA DISC」
CD	2011年5月25日	GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st season	1,980円(税込)	未定	コナミデジタルエンタテインメント
CD	2011年6月29日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション1 シューティング クラスタ	3,360円(税込)	未定	ティームエンタテインメント

今月のプレゼントは二つあるゾ　タイトーより「スペースインベーダー インフィニティジーン エボリューショナルセオリー サウンドトラック」を3名様　そして、今回のインタビューで協力いただいたベイシスケイプより、最新ゲームサントラ「蒼穹紅蓮隊　オリジナル・サウンドトラック」(崎元仁氏サイン入り!)を2名様。応募の方法はP003のプレゼントコーナーをご覧ください。

リペアショット系統

リペアショットは、回復弾を飛ばす武器。瞬間回復量が多く、接射すれば2発で再起動させられる。当然、施設の修理も早い。ただし、自己回復については遅いので、後方支援向きといえるだろう。

基本的な性能は、リペアユニット系統と同じ。自己&味方回復、施設修理、再始動ができる。

リペアショットの特徴

- 動いている味方は回復しにくい(狙いが付けにくい)
- 再始動までの時間が早い
- 施設修理が早い　・自己回復は苦手

動いている味方には当てにくく、弾のムダになる場合が多い。行動不能の味方の再始動や、施設修理が狙い目だ。弾は散弾銃のように散らばるので、接射するのが理想。

リペアショット系統性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件								
	効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理量	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
リペアショット	修理/再始動	–	490	最大30秒	300×8	40m	45秒	500	ニュート卵	10	ニュート集積体	2	ソノチップ	5	-	-
リペアショットβ	修理/再始動	–	540	最大20秒	350×12	40m	50秒	800	ニュード胚	20	銅片	30	メタモチップ	5	リペアラー/金	15

ネレイド

中量型の位置付けとなるネレイド。この機体の最大の特徴は、見た目にも印象的なホバー型の脚部にある。この脚部の性能は特殊で、特筆すべきは浮いているため水上移動が可能であること。さらに、滑るように移動するため、1回のダッシュ距離が長い。通常ダッシュは[illegible]、連続ダッシュは前進距離が[illegible]使いやすそうだ。

ネレイド脚部の特徴

- 水上を移動可能　・滞空時間が長い
- しゃがみ移動が[illegible]　・連続ダッシュがやや[illegible]

地上の移動だけでなく、空中の挙動も大きく違う。カタパルト使用後にジャンプボタンを押し続ければ、非常に長い間空中に浮遊できる。なお、空中での操作は2脚型に比べて若干優秀。細かい点だが、実戦で影響するかも!?

nereid

勲章 オールマイティを取ろう

[illegible]

ネレイドの水上移動で変わる MAP攻略未来予想

ダリーヤ遺跡郡(雨季)では、唯一の進軍ルートである大橋付近が主戦場。これがネレイドの登場で大きく変わり、渡河する敵にも警戒が必要となるだろう。また、トラザ山岳基地(夜)の水没した地下通路も、ノーダメージで進軍できるので重要度UPだ。

ネレイド性能表

部位	パーツ名	パラメータ					取得条件								
		重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン	GP	必要素材						勲章	
Head	ネレイド45	550	C	C	C	C+	150	ニュード卵	10	ニュード素子	5	銀片	5	-	-
	ネレイド45改	560	C	C	D+	B+	300	ニュード卵	10	銀片	5	メタモチップ	2	マルチファイター	10
	ネレイド46	580	C	C+	B	D+	450	ニュード融素子	1	銅片	10	-	-	オールマイティー	10
部位	パーツ名	重量	装甲	ブースター	SP供給率	エリア移動	GP	必要素材						勲章	
Body	ネレイド45	1200	C	B+	D	B+	150	ウーツ重鋼	3	ニュード胚	5	黄金片	5	-	-
	ネレイド45改	1220	C	C+	C	B+	300	鉛板	15	ニュード群体	5	銀片	5	マルチファイター	10
	ネレイド46	1260	D+	A	D	B+	450	チタン鋼	5	ニュード素子	5	カロラチップ	1	オールマイティー	10
部位	パーツ名	重量	装甲	反動吸収	リロード	武器変更	GP	必要素材						勲章	
Arms	ネレイド45	760	C	D	C	B	150	隕鉄塊	10	ソノチップ	3	-	-	-	-
	ネレイド45改	780	C	C+	D	B	300	隕鉄塊	10	超剛性メタル	2	ソノチップ	2	マルチファイター	10
	ネレイド46	830	C+	D	D	A	450	超剛性メタル	1	複層重合金属	1	銀片	5	オールマイティー	10
部位	パーツ名	重量	装甲	通常移動	高速移動	重量耐性	GP	必要素材						勲章	
Legs	ネレイド45	900	C	B	C+	D+(4750)	150	チタン鋼	5	ニュード集積体	1	銅片	15	-	-
	ネレイド45改	880	C	C+	C+	C (5000)	300	ウーツ重鋼	5	ニュード胚	10	黄金片	10	マルチファイター	10
	ネレイド46	940	C	C+	B	D+(4750)	450	鉛板	10	ニュード集積体	2	カロラチップ	1	オールマイティー	10

POINT② 前方に位置するリペアポッド

プラントよりも前方に設置されているリペアポッド。敵に狙われやすい欠点はあるものの、使用中は前方を警戒できるので、不意打ちはくらいにくい。ただし、敵に狙撃兵装が居る場合には、遠距離からの狙撃に対する警戒が必須となる。

[illegible]

POINT③ 抜け道出口になるB／Eプラント

城壁の抜け道に隣接する形でB／Eプラントが設置。隣接したリペアポッドもある。近くの城壁は、榴弾砲の障害にほとんどならない。特に、Bプラントは地面が平面なので効果的だ。

攻撃する側は、あえてプラント占拠を捨て奥の敵ベースを目指すのも手。単機の強襲兵装が進軍する場合には、状況を見極めることが大事だ。

守備側は、索敵センサーで見張りたいところ。センサーが無い場合には、再出撃時の上空カメラでプラントの様子をチェックしておこう。

これはEプラントの抜け道。後方から進撃された場合などはこの抜け道を使って、射線をさえぎりたい

POINT④ 北の城壁は上と下から通過可能

GRF寄りにある城壁を抜けるルートは二つ。リフトを使って上から城壁を越えるルートと、下から城門を抜けるルートとなる。

上ルートは、リフト使用中に被弾しやすい。敵の警戒が薄れるタイミングを見計らって使うといい。なお、リフト降り場の城壁の張り出しは、GRF軍の狙撃の居座る場所でもある。通過する場合には鉢合わせに注意しよう。一方、下ルートはEプラントを通過する。その後は正門を目指してもいいし、GRFベース内部にあるリフトで侵入してもいい。

北の城壁を越えるリフトが設置された。一段低い中央の地形から急角度で登る。使用中に被弾しやすい

－EUST軍攻略－ チャンスがあれば、北の城壁を越えろ！

メインとなるのは、中央ルートと東沿いルート。中央ルートは警戒が厳重。東沿いルートは、ヘヴィマインなどの設置物を警戒しよう。城壁越えルートは、その二つが通用しなかった場合の第三のルート。リフト降り場で狙撃するのも手。ここに居座ってオトリになってもよい。

灰色矢印の終着点は、GRF城壁の手前に。ここからリフトでGRFベースに侵入できる

－GRF軍攻略－ 抜け道の待ち伏せに注意！

城壁通過ルートは、敵の死角になる。特に、GRFの前線が前寄りになったときが狙い目だ。ただし、索敵センサーで察知されて待ち伏せされやすいのが欠点。中央ルートはスピード勝負になる。南沿いルートは、EUSTの索敵センサーの位置次第では見付からずに進める。

抜け道は待ち伏せの場所になりやすく、ヘヴィマインに注意。足元を確認しつつ進もう

マップ上の施設記号　L……リフト　G……ガン・ターレットG　R……ガン・ターレットR　P……リペアポッド

新イベント開催？　その内容とは……!?

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

過去のプロデューサーインタビューなどでも触れられていた、ユーザー参加型イベント戦の開催が発表！　今回は、その内容を一足先に発表するぞ。

NEW EVENT　ユーザー参加型イベント「全国VS.イベント戦」がついに開催決定!!

第1回は「リリース機体決定戦!」

ガンダムデスサイズヘル（EW版）VS. クロスボーン・ガンダムX2改

リリース機体決定戦!
全国VS.イベント戦開催!
GP 1.0倍!!　GP 1.5倍!!

今回開催が発表された「リリース機体決定戦」の対象となる機体は、ガンダムデスサイズヘル（EW版）とクロスボーン・ガンダムX2改の2機だ。

ガンダムデスサイズヘルは前作でも参戦していたが、EW版としては初参戦となる。クロスボーン・ガンダムX2改は完全新規参戦だ。

イベント戦の概要だが、ガンダムVS.モバイル会員が、それぞれどちらかの機体の勢力に所属し、イベント期間中に総GPを競い、より多くのGPをゲットした勢力の機体が先にリリースされるというもの。

また、このイベント戦に参加すると、参加中はGPにボーナスが発生したり、先行受け付け期間に参加申請することでご褒美をゲットできるなど特典が満載。もちろん、勝利勢力にはさらにご褒美があるぞ。

5月末にイベントの詳細が発表予定とのことなので、公式サイトやガンダムVS.モバイルなどをこまめにチェックしつつ、期待して待とう!

前作でも機体人気の高かったガンダムデスサイズヘルのEW版と、新規参戦となるクロスボーン・ガンダムX2改、どちらの勢力が勝利するのか、非常に気になるところだ。全国から、どちらの勢力に所属するか決めておこう!

ガンダムVSモバイルへは、右のQRコードから飛べるぞ。

「全国VS.イベント戦」の概要

- 全国のプレイヤー（ガンダムVS.モバイル会員）が二つの勢力に分かれて、各勢力の獲得GPの総額を競う
- 「リリース機体決定戦」は、先にリリースされる機体を決めるイベント戦
- リリースされた機体は、全プレイヤーが使用可能
- イベント戦に参加することで、さまざまな特典が受けられる

NEW!!　「全国VS.イベント戦」と連動した新プレイヤーナビ

上記イベント戦と連動して、イベントの参加者には特典として右に掲載している二人のプレイヤーナビと契約ができるぞ!

まずは、『新機動戦記ガンダムW Endless Waltz』から、ヒロインでありピースクラフト王家の「クイーン・リリーナ」ことリリーナ・ドーリアン。

そして、『機動戦士ガンダムF91』から、クロスボーン・バンガードの「鉄仮面」の実子であり同作のヒロインであるセシリー・フェアチャイルドが登場予定となっている。

これら2名との契約方法については、後日ガンダムVS.モバイルにて発表予定だ!

リリーナ・ドーリアン

Unlock A最新情報に加えて、捕鯨ルートのボス攻略を掲載!

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

ファン待望のエリア拡張Ver. "Unlock A"始動!!

すでに体験済みのプレイヤーも多いとは思うが、今回のバージョンアップで「クロニクルモード」が拡張された。具体的な要素としては500以上のエリアが開放され、これにともなって新星系&新ボスが登場! どんな亜種が登場するかは、自分自身の手で確認してもらいたい。

絶賛稼働中!

延期されていた「UNLOCK A」のバージョンアップも稼働が始まっている本作。今月は残っていたオリジナルモードの最終ルートを、ボス別に詳しく解説&攻略していくぞ!

ダライアスバースト アナザークロニクル
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：横スクロールシューティング
- ■操作方法：1レバー+3ボタン(×4シート)
- ■発売日：2010年12月17日(稼働中)
- ■使用基板：TAITO TypeX2
- ■ネットワーク：NESYS

Text：伊勢猫

HARD下段ルートのボス3体を徹底攻略!

ボスクラッシュ講座

最終回となる今回の攻略記事では、C・G・Lゾーンのボス戦を詳しくレクチャー! もちろん既存の亜種ボスもフォローしてあるぞ!!

[illegible]ルートを進んで[illegible]にチャレンジ!?

過去の歴代シリーズと同様に、圧倒的な存在感を持つグレートシング戦へ通じる最下段の捕鯨ルート。いずれも道中ボスは本作初出だが、要点を覚えればランダム要素が無いため撃破は難しくない。できるだけアームを残して、グレートシング戦に[illegible]よう[illegible]しよう!

グレートシングのモチーフから「捕鯨ルート」の愛称で親しまれる、HARD[illegible]最下段をまとめて攻略

オリジナルモード ZONE-C BOSS
HYPER JAW ハイパージョー

ハイパージョーの攻撃形態は2段階(亜種は3段階)あって、一定ダメージ」や「パーツの全破壊」、「一定時間の経過」といった移行条件のいずれかを満たすことで強化パーツが装着される。第一形態の攻撃パターン①&③の厄介なウェーブ弾については、背ビレパーツ破壊で止めることが可能。あとは攻撃パターン④の顎アンカーさえ注意すれば、撃ち込みダメージで第二形態へ移行させることは難しく無いハズだ。

予備動作には要注意!?

画面右側へ移動&ボスが下を向いたらアンカーの合図[illegible]

CHECK POINT 頭部パーツを狙って集中攻撃!!

[illegible]

攻撃パターン① 上部からボムを落として背ビレを狙い撃ち!

スタート[illegible]ボス上部へ移動[illegible]キープ[illegible]

攻撃パターン② 上下移動に合わせてボス正面の位置をキープ

描向きでなったら[illegible]攻撃の合図。ボス正面を維持しつつ、進行方向と逆側の[illegible]しよう

攻撃パターン③ 撃ち込みよりも回避を優先して安全確実に!

[illegible]パターン[illegible]へ戻るのでアンカーミサイルに注意し[illegible]

攻撃パターン④ 顎アンカーはボスと距離を離して確実に回避

[illegible]画面左側へ移動していないと回避が間に合わない。撃ち込みよりも回避を優先!

DBAC情報局 ハイパージョー亜種の第一形態：ハイパージョー亜種の第一形態についても少し説明しておくと、基本的なバリエーション自体は原種と同じ(一部の亜種は攻撃スピードが速くなっている)。ただし、いずれの亜種も攻撃パターン④の顎アンカーを撃ち出すタイミングが異なっており、準備モーションだと思っても撃ってこないケースがあるので要注意! とはいえ、攻撃パターン④の間に撃つことは確定しているので、距離さえ離しておけば問題無しだ。

オリジナルモード　ZONE-G　BOSS
BRIGHTLY STARE ブライトリーステア

一見すると難しそうな印象のブライトリーステア戦だが、誌面にも紹介した通りに張り付き撃ち込みでの速攻撃破が可能。具体的な攻撃パターンは連続写真で説明した通りで、攻撃パターン①～②でキャノピー部分に張り付けばOK！　とはいってもアンカーミサイルや浮遊弾など、軌道が一定しない敵弾を見て前後に避ける必要があるので撃ち込み中も気を抜かないこと。ちなみに攻撃パターン②の張り付き時に設置バーストを併用すれば、攻撃パターン③へ移行させずに撃破することもできる。

クロニクルモード　基本は同じ攻略パターンでOK!?

いずれの亜種も若干攻撃バリエーションこそ違うが、原種と同じ張り付きパターンで対応できる。橙色のインセインステア戦では、攻撃パターン③でボスが逆さにならず、攻撃パターン③が専用のレーザー攻撃へと変化。青色のグラッシーステア戦は攻撃パターン①～②が連続で、攻撃パターン③（専用バリエーション）で左側へ入れ替わる。いずれも攻撃パターン③は背後へ回り込むのが安全だ。

インセインステア戦はパターン③でレーザーを撃つため正面だと危険。攻撃開始時に裏側へと回り込むのが定番。

グラッシーステア戦だと同じ位置でパターン②へ移行。設置バースト併用で、速攻撃破してしまうのも一つの手だ。

攻撃パターン❶　頭部のキャノピー部分へ張り付き撃ち込み！

頭部近くの[illegible]弾のすき間が安全地帯。事前に設置バーストを置いて[illegible]撃ち込み[illegible]

攻撃パターン❷　再度頭部へ張り付いて撃ち込み状態を継続！

[illegible]

攻撃パターン❸　連射通常弾に注意して爆裂弾を上下に回避！

ある程度まで撃ち込んだら画面右側へ移動。爆裂弾の範囲外で、連射状態の通常弾を上下に回避する。

攻撃パターン❹　赤色ビームをバーストカウンターして撃破！

赤ビームの発射モーションになったら、通常弾に注意してボス正面へ移動。カウンターで撃破しよう。

攻撃パターン❺　頭部パーツへと張り付いてボムを撃ち込め！

形態変化の動きを見せたら素早くボスへ密着。残っている頭部パーツにボム連射でダメージを与える。

攻撃パターン❻　湾曲ビームに注意してボス正面から撃ち込み

ボスが動いたら遠距離で弾幕回避。正面で湾曲レーザーを避け、画面外のアンカーミサイルを回避。

攻撃パターン❼　横向きになったらビームの角度に要注意!?

横向きになったら湾曲レーザー×2を撃つので間に入って回避。接近した方が回避しやすい。

攻撃パターン❽　赤色ビームをバーストカウンターして撃破！

ボスが正面向きになったら赤色ビームの合図。位置取りに注意してカウンターバーストで撃破だ。

クロニクルモード　裏側へ回り込んで撃ち込み継続!!

既存ボスの中にあっては、亜種3種と最多バリエーションを持っているハイパージョー亜種。緑色のディザスタージョー戦は第二形態が異なっており、攻撃パターン⑥～⑦が正面固定の湾曲レーザーに置き換わる。さらに青色のヘビージョー＆橙色のアサルトジョー戦では、ディザスタージョー第二形態の後にランダム要素が入った第三形態も待ち受けている。とはいえ、いずれの第三形態であっても、ボスの背後へ回り込むことで安全にやり過ごすことが可能。第三形態のパーツ換装モーションになったらボスへ接近～上側から背後へ回り込めば、簡単にボスの背後へと回り込んでいける。この状態で攻撃をやり過ごし、赤ビームの発射モーションになったら正面へ移動～バーストカウンターが理想的な展開といえる。

亜種の第二形態は正面に設置バーストを置いておけばOK。自機はボス上下の通常弾が来ない位置に待機させる。

背後へ回り込んだ状態でも、ボス本体が迫ってくる。上下移動で対処できない場合は、正面に出て逆側へ回り込もう。

アサルトジョー戦は攻撃パターンの関係もあって、普通に撃ち込んでいるだけで赤ビーム前に撃破できてしまうことも！

DBAC情報局　ブライトリーステア戦のパーツ破壊について：本文では張り付きの速攻パターンを解説してあるが、あくまでも簡単なパターン化を優先してある。物足りなさを覚えるのであれば、通常バーストでのパーツ破壊（最大64倍）を狙っていくのがオススメ！　キャノピー部分の破壊タイミングを覚えて、通常バーストに切り替えてみよう。さらに背ビレや腹ビレも正面から狙えるため、撃ち込み調整次第ではカウンターバーストでの破壊も狙っていけるぞ！

追加クエスト「嘲る魔眼」が開放!!

前号で紹介した上級者向けの協力クエスト「嘲る魔眼」が、4月上旬から絶賛公開中！　これに伴って新VR武器＆防具のレシピが追加され、装備強化も兼ねたハンターたちで一番賑わっているぞ！

道中も遠距離型の新モンスターが出るため、難度は高め。初挑戦なら回復薬を多めに持ち込むこと。

ボスラッシュ戦のセオリーから ボス別基礎攻略まで網羅!

新たに公開されたEXボスラッシュ「雷鳴を追って」。その公開に合わせて、今月は初心者～中級者向けEXボスラッシュ戦の基本事項と、各ボスのポイント攻略をまとめて掲載!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.1.02
- ■メーカー　：セガ
- ■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
- ■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
- ■稼働日　：2011年3月10日(稼働中)
- ■使用基盤　：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム　：ALL.Net

ボス連戦クエストの基本事項を再チェック!

EXボスラッシュ戦

既存の協力クエストとは違って、専用ルールによる縛りが適用されるEXボスラッシュ戦。挑戦前にコレだけは覚えておこう!

EXクエスト「逆襲の魔獣たち」

出現順	ボス名称
1st.	キマイラ
2nd.	ガルーダ
3rd.	ナイトギア
4th.	ブレイズドラゴン
5th.	ゴライアス

アイテム制限以外の縛り無し。選択可能なら挑戦しよう!

EXクエスト「雷鳴を追って」

出現順	ボス名称
1st.	魔導騎士ナイトギア
2nd.	焔竜ブレイズドラゴン
3rd.	キマイラクリムゾン
4th.	トリニティ
5th.	リンドブルム

アイテム制限に加えクロスゲージ使用不能と縛りが厳しい。

専用ルールとアイテムの持ち込みについて

対戦ボスの出現順を左にリストアップ。この二つに共通するのは、持ち込みアイテムの使用不能の専用ルール。原則としてEXボスラッシュでは持ち込みアイテムを使用できず、部位破壊時に専用アイテム（持ち帰りできない）が出現する。

さらに「雷鳴を追って」では、クロスゲージまで使用不能という制限があり、ソロS撃破ができても厳しいのが本音。挑戦するつもりなら、それなりの覚悟を決めよう。

[illegible]説明の右上[illegible]

[illegible]の表示。スペースのムダなので空にして挑むことと

ボスキャラクター ワンポイント攻略

おさらいの意味も込め、各ボスの注意ポイントを再チェック！　スタート直後の動きをパターン化すると戦いやすくなるので、素早く対応できる選択肢を事前に考えよう。

最初に断っておくが、ここで解説するのはあくまでも汎用性が高い基本戦術のみ。武器ごとに有効な攻撃が違えば、選んだスキルタイプによって戦闘スタイルも変わってくるため、必ずしもベストではない部分もある。これら要素を参考にして、自分流のアレンジを加えることで効率化を目指そう。

ちなみに同系統のボスであっても、出現クエストによって耐久力に大きな差がある。EXボスラッシュもこの例に漏れず、耐久力が高めに設定されているようだ。

ガルーダ

初出現となるクエスト＆開放条件
「音速の襲撃者」　必要 Lv10 ／必要名声 200

最初の注意点はスタート直後の滑空で、気絶効果のコンボでダメージを受けないように。以降はボス斜め後ろの安全な位置をキープしつつ、ジャンプ攻撃を繰り返してダメージを与えるのが定番となる。

ただし、ボスにロックされた状態（赤カーソルが付く）は別で、無理に動き回らない方が他プレイヤーも攻撃しやすい。この際に距離が遠いと、ジャンプ～なぎ払いレーザーを連発するので要注意。

開幕の滑空はガ[illegible]か回避行動で確実に回避。[illegible]面～背後へ回り込もう。

[illegible]なら、振り向き時も安全。ジャンプ攻撃を[illegible]していこう！

ナイトギア

初出現となるクエスト＆開放条件
「闇夜の城郭」　必要 Lv12 ／必要名声 600

大幅な戦力ダウンが見込める剣＆盾の早期破壊がポイント。剣破壊は突き刺し攻撃の直後、盾破壊ならガード継続による弾き飛ばし後が狙い目。後者は何度も発生するので、弾き飛ばし→タックル→裏拳といった一連の連係攻撃にしっかり対応していこう。

部位破壊後に限らず、基本的に側面or背後に密着してのジャンプ攻撃が安全。ジャンプ回転斬りは、ガードor回避行動で避けること。

ブレイズドラゴン

初出現となるクエスト＆開放条件
「真紅の聖域」　必要 Lv15 ／必要名声 1,200

[illegible]なくするためにも、頭部パーツの破壊は必須。まず尻尾破壊で背中の炎を鎮火した後、ジャンプで背中へ飛び乗って頭部パーツまで移動＆破壊していく。頭の上は狭いため、全員で行かずに落とされた際に入れ替わること。

最も注意すべきブレス攻撃に関しては、逃げ場が無いようなら連続ジャンプで安全な場所へ待避。高台が近くにあれば、一時的に避難してしまうのが安全確実だ。

[illegible]で尻尾を破[illegible]中に登れるようにす[illegible]初の仕事となる。

両角破壊で与ダメージ率アップ。範囲攻撃だと[illegible]攻撃でダメージアップ。

ギルド㊙情報 新たなレア防具のレシピが[illegible]

EXボスラッシュ戦のセオリーとは?

ここではEXボスラッシュの注意ポイントを解説。難しく考える必要は無いが、気には止めておくこと。

部位破壊でのみアイテム入手可能なため、基本的に[illegible]とはいえ、クリア評価の[illegible]時間短縮のことも考えておくこと[illegible]のプレイ環境では、ブレイズドラゴン[illegible]のアイテム回収が共通課題。これ以外は[illegible]、アイテムが欲しいなら[illegible]して部位破壊を狙おう。クロスゲージも[illegible]回復手段なので、他人任せにせず、必要なら迷わず「回復」を押していきたい。

また、EXボスラッシュに限らないが、複数プレイヤーで同じ部位をロックすると、ダメージ効率が上がることも覚えておこう

基本的に部位破壊を優先する方針で OK

HP&MP回復ともに手持ちアイテムがあるのと、無いのとでは大違い。基本的には、部位破壊をしてのアイテム回収が最優先だと考えてもらって問題無し。

クロスゲージ発動時は必要なら回復を押せ!

通常クエストだと他人に任せがちだが、EXボスラッシュ戦では[illegible]は違ってくる。ちなみに他プレイヤーが選択したアイコンは[illegible]の玉で確認できるぞ!

撃破後の回収を忘れずに

せっかく部位を破壊したのにアイテムを取り忘れるのはありがちな光景。先を急ぐ気持ちも分かるが、動き回るタイプのボス戦ではワープ前にフィールド上をチェック！　視点変更で一通り見回して、取り忘れがないかどうか確認してからワープゾーンへ向かうこと。

アイテム欄がいっぱいであれば、味方プレイヤーを回復するのもいい。回復してもらったらお礼のチャットを忘れずに！

破壊可能部位とロックオン

前号のデータリストに引き続き、EXボスラッシュ戦に出現するボスデータをまとめて掲載！　部位ロック時の耐久力表示は、破壊されたかどうかのチェックにも役立つ。まだ使いこなせていないプレイヤーは、これを機にロックオン切り替え（Ⓕ+Ⓥ同時押し）を覚えよう。

部位破壊時に外れたロックオンも、切り替え操作なら瞬時に再ロック可能。破壊可能部位や弱点などの重要な部位は切り替える回数を覚えよう。

部位破壊後は再ロック！

■協力クエスト&EXクエストに登場する　ボスキャラ・データリスト

ボス名称	破壊可能な部位	ロックオンの順番	属性防御力					
			火	水	風	地	光	闇
ガルーダ	頭部、両翼	胴体→頭部→左羽根→右羽根	○	○	×	◎	○	○
神鳥ガルーダ			△	△	×	○	○	○
ナイトギア	剣、盾	胴体→盾→剣→頭部	◎	×	○	○	○	○
魔導騎士ナイトギア			◎	×	○	○	○	○
ブレイズドラゴン	頸部、両足、尻尾、両角	胴体→頸部→左足→右足→尻尾→左角→右角	×	○	○	○	○	○
焔竜ブレイズドラゴン			×	○	○	○	○	○
ゴライアス	砲台×4(大砲×2、尻尾)	甲羅砲台(右前→右後→左後→左前)→頭部→尻尾→左大砲→右大砲→操縦席	◎	△	◎	×	○	○
ゴライアス改			○	△	○	×	○	○
ヴォルカノ	頭部	胴体→頭部(プレイヤーに近いボスを優先)	×	○	○	○	○	×
テンペスト			○	○	×	×	○	○
グラシア			○	×	○	○	×	○
キマイラクリムゾン	両前足	胴体→左前足→右前足→頭部	×	△	△	×	×	×
リンドブルム	頭部、両翼	胴体→頭部→左羽根→右羽根	×	×	×	△	×	△

ゴライアス

初出現となるクエスト＆開放条件

「幾千の砲火」　必要 Lv25 ／必要名声 2,000

基本的にゴライアス戦では、背中の操縦席を攻撃しないとクロスゲージがたまらない（例外アリ）。背中に登る最短ルートは足で、ここで手間取ると長期戦になりやすい。また、甲羅が光った色で大回転と地震を見分けられるので、背中に乗った際は注意しておくこと。

背中では四つの甲羅砲台を破壊→操縦席を攻撃してゲージため（背後攻撃は無効化）。ダウン後は、弱点の頭部か操縦席を攻撃する。

2段ジャンプが使えない場合も、本体を踏み台にして[illegible]ジャンプで登れる。

単発で大ダメージが出る武器であればダウン時から頭部を狙ってもいい。

トリニティ

初出現となるクエスト＆開放条件

「廻る三凶星」　必要 Lv30 ／必要名声 2,500

細かな注意ポイントはいくつもあるが、絶対に忘れてはならないのがトリニティブラストの阻止。トリニティゲージの量は常にチェックしておき、発動準備が整ったら青だけは最優先で止めること。

三体を撃破する順番は「赤→青→緑」が一般的。それぞれ特定条件でよろけるため、条件に合致したプレイヤーを中心に戦うと戦闘が有利になる。頭部パーツは早めの段階で壊しておいた方がいい。

赤は回避動作で、緑なら[illegible]ト、青はクリティカル発生でよろけ状態となる。

円陣が光ったら発動の合図。発動前に個別ゲージを攻撃で減らして止める。

キマイラクリムゾン

初出現となるクエスト＆開放条件

「赤鱗の行軍」　必要 Lv35 ／必要名声 3,500

ほぼキマイラ戦と同じ戦い方になるが、耐久力と攻撃力が大幅に強化されているので、落石とジャンプには要注意。近接武器は背中に乗ることで、比較的安全にダメージを与え続けることが可能。スキあらば積極的に狙っていきたい。

また、突進後は旋回時の動作で以後の連係攻撃を予測可能。ジャンプ旋回後はフィールド中央へ大ジャンプするので、落石などでダメージをくらわないようにしたい。

ジャンプに巻き込まれると大ダメージなので、無理な密着は絶対しないこと。

地上から攻撃するなら停止時や背後の斜め後ろからが安全確実だぞ。

リンドブルム

初出現となるクエスト＆開放条件

「真白き覇翼」　必要 Lv35 ／必要名声 4,000

ガルーダと似た行動が多く、開幕直後に滑空～ジャンプレーザーを撃つので着地際を見逃さないこと。戦闘中も滑空を多用するが、ボスにロックオンされたプレイヤーが近場の外周へ誘導することで、移動距離を大幅に短縮できる。

これ以外の注意点は、とにかく距離を離さないこと。遠距離ロック時には厄介な雷刃の頻度が大幅にアップするため、近距離で戦闘中の味方にも被害が出てしまう。

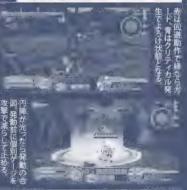
ボスのロックオンは常に確認しておき、滑空が来たら近場の壁に誘導する。

2セット目が味方に飛んでいくと大被害に。できるだけ接近して戦うこと。

ギルド㊙情報　ボスキャラの属性防御力について[illegible]

全キャラそろった今、キャラランクの行方は?

シークレットキャラの殺意の波動に目覚めたリュウと狂オシキ鬼が解禁され、全39キャラクターが出そろった『スパⅣ AE』。闘劇予選を目前に控え、今大会のキャラランクを昨年の闘劇覇者、【おこづかい2000円】の「金デヴ」に聞いてみたぞ。

Text：ケンちゃん

揺るがない3強

尾張名古屋の雄「金デヴ」も、ウメハラたちと同じく、ユン、ヤン、フェイロンの3強は堅いという意見。「全国のどのプレイヤーに聞いても揺るがない評価でしょう」という言葉をいただいている。闘劇はこの3人が焦点になってくるだろう。

A+の中での注目キャラクターはサガット。フェイロンは苦手だが、ユン、ヤンと五分近くに渡り合える点を評価している。やはりユン、ヤンは体力が少なく、タイガーアッパーカットで紛れが起こりやすい点、また飛び道具でのけん制能力が評価されている感じだ。また、まことも評価が高い。コマンド投げやあまりにも素早いダッシュの性質で、試合が動きやすい点が評価されている。

雷撃蹴ガード後は無敵技EXセービングがあるだけで、その後の展開がかなり楽になる。

ルーファスの評価は?

『ストⅣ』時代の「金デヴ」の使用キャラであったルーファスは、B+という評価。「金デヴ」曰く、「Aランクのキャラクターと渡り合える性能はあるものの、勝るかというとやや疑問」という意見のようだ。だが、「ユン、ヤン、フェイロンと十分に渡り合える性能がある」と語っており、闘劇では台風の目になることも考えられるか。

Aには注目度が低いコーディーがランクインしている。噂では【おこづかい2000円】のチームメイトである「ももち」がやり込んでおり、その対戦で「金デヴ」が評価しているようだ。しゃがみ投げ抜けつぶしからのダメージが高く、全キャラ屈指の性能を誇るしゃがみ弱Ⓚが猛威を振るいそうなキャラだ。

飛び道具、対空、無敵技とひと通りそろうコーディー。大会で見てみたいキャラのひとつ。

『スパⅣ AE』キャラクターランキング 2011年4月中旬Ver.(金デヴ編)

キャラクター	ランク
ユン、ヤン、フェイロン	S
C.ヴァイパー、サガット、ケン、豪鬼、まこと、キャミィ	A+
春麗、ベガ、コーディー、さくら、バイソン、アドン	A
ルーファス、ジュリ、アベル、ローズ、ガイ、リュウ、バルログ、ディージェイ、E.本田、ガイル、いぶき	B+
殺意の波動に目覚めたリュウ、ブランカ、ダッドリー、ダルシム、元、ダン、剛拳	B
ハカン、ホーク	C
ザンギエフ(A)、エル・フォルテ(B)、セス(B+)	特別枠

強

Pick up キャラクター 殺意の波動に目覚めたリュウ、そして狂オシキ鬼のジャッジはいかに!?

公開されて間も無い、殺意の波動に目覚めたリュウ（以下、殺意リュウ）、狂オシキ鬼の評価にも注目したい。殺意リュウは現状B。コンボの火力だけは凄まじく高く、しゃがみ中Ⓚキャンセル波動拳からEXセービングで追撃しやすい点を評価。ただし、「しゃがみ中Ⓚの発生が遅く、阿修羅閃空の遅さ（豪鬼より移動距離が短く、速度が遅い）が気にかかる」との意見。「金デヴ」はこのキャラクターをMASTERまでやり込んでおり、評価もうなずけるところだろう。一方、狂オシキ鬼に関しては評価はまだ未定。ただし、「これまでの情勢に大きな変化を与える性能は無い」と語っており、「上位ではなく中堅に落ち着くのでは」とのこと。やはり豪昇龍拳がガードされたときに、EXセービングでフォローできない点が最大原因。この点で若干ユン、ヤンと五分に渡り合うことは厳しいという判断だろうか。ただし、独特の必殺技を数多く持っており、研究次第ではまだまだ伸びる要素がありそうなキャラクター。コンボの火力も十分にあるので、これからの活躍に期待したい。

体力の低さがネックの殺意リュウ。昇龍拳が3ヒットだったらと思わずにはいられない。

狂オシキ鬼は起き攻めがしっかりと確立すれば、荒らし系キャラとして活躍する予感。

「金デヴ」が考える特別枠キャラクター

「金デヴ」は『ストⅣ』時代からザンギエフとエル・フォルテ（加えてセス）は、キャラランクの選外として扱う「特別枠」とするのが妥当と主張している。

この特別枠は「キャラの有利不利を付けにくい、運ゲー的な側面もある"荒らせるキャラ"」で、ユン、ヤンでさえ一方的に倒される可能性があるキャラクターと判断している。

その中でもザンギエフは、あえてキャラランクを付けるならばAに位置するというジャッジ。「ユン、ヤンに有利なうえ、中堅キャラにも余裕で勝るスペックがある」と語る。エル・フォルテは近距離立ち強Ⓟループがあり、確実にできれば火力は全キャラでも屈指。

そして、エル・フォルテ、セスはキャラランクに入れるとすれば、それぞれB、B+と評価しているようだ。

シリーズ屈指のバランス！全キャラが強キャラ候補!?

シリーズ3作目となる『BBCSⅡ』。現在のランキングはマコトを筆頭にジン、ノエル、ハザマが強いと評されている。しかし、キャラの特色が強く全キャラに強い要素がある本作。今後の研究次第では、どのキャラでも強キャラとなり得るぞ。

Text:KYO

人気格ゲー最新キャラクターランキング

自分のペースに持ち込みやすいキャラが高ランクに！

Sランクに位置するマコト、ジン、ノエル、ハザマの4キャラは、世間でも強いと評されており「四強」とも呼ばれている。マコトとジンは、攻守ともにバランスがよく、どのキャラとも闘えるのが強み。ノエルはドライブ能力のチェーンリボルバー、ハザマはディストーションドライブの蛇翼崩天刃が非常に強力で、最後まで逆転できる要素を持つ。今年の闘劇では、この4キャラが猛威をふるうはずだ。

AランクとBランクは、Sランクに比べて苦手キャラが多い。しかし、ランク間での差は小さいため、強力な戦法や連続技が開拓されれば強キャラとなり得るポテンシャルを秘めているぞ。Aランクは、一芸に秀でているキャラのグループで、アラクネの烙印状態やカルルが人形と挟んだ状態など、そのキャラの得意な状況になると真価を発揮するキャラが多い。Sランクと遜色のない攻めを見せるが、操作が難しかったり無敵技がなく防御面が弱いなどといった欠点がある。Bランクは、画面中央だと連続技が弱いが相手を画面端に追い詰めれば高火力の連続技を狙える。そのため、いかに相手を画面端に追い詰めたり、画面端から逃がさないようにするのかが課題だ。Cランクは投げキャラのテイガーのみ。機動力乏しく体が大きいため、苦戦を強いられる場面が多い。しかし、マコトやノエルなど本作の強キャラは接近戦が得意なキャラ。各種投げのチャンスが多いので、逆転する可能性も十分だ。

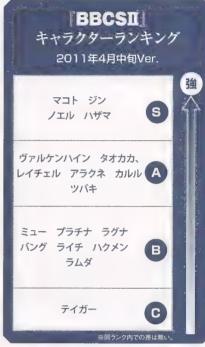
Aランクは難しいキャラが多いが、ハマったときの強さはSランクに劣らない。

Bランクのキャラは、相手を画面端に追い詰めると連続技が一気に強化されるぞ。

『BBCSⅡ』キャラクターランキング
2011年4月中旬Ver.

ランク	キャラクター
S	マコト　ジン　ノエル　ハザマ
A	ヴァルケンハイン　タオカカ、レイチェル　アラクネ　カルル　ツバキ
B	ミュー　プラチナ　ラグナ　バング　ライチ　ハクメン　ラムダ
C	テイガー

強

※同ランク内での差は無い。

Pick up キャラクター　いわゆる「四強」の強さの秘密とは……？

マコトはラッシュが強いキャラ。すばやいダッシュとジャンプで簡単に近寄れ、接近戦では発生が早い中段技の➡＋Bを中心としたガード崩しが強力。さらには連続技の火力や運び能力、その後の起き攻めが強力なため一気にKOできる可能性を秘めている。また無敵技のコロナアッパー、上中段技を当て身するスペースカウンター（パリング）があるため、防御面も強力。攻守ともに強いので最強キャラとの呼び名も高いキャラだ。

マコトに続くのはジン、ノエル、ハザマの3キャラ。ジンは飛び道具と無敵技、突進技などがそろったスタンダードキャラ。突出した強さはないものの、すべての面で技の性能が高水準で使いやすい。あらゆる状況からダメージを奪えるうえ、しゃがみヒットやカウンターヒットなどの状況が揃えばさらにダメージアップ可能で、上級者になるほどスキのなくなるキャラだ。ノエルはドライブ能力のチェーンリボルバーが強力。始動技に無敵があり、相手の技を避けて反撃が狙える。ガードされても中下段の二択、ヒットすれば高火力の連続技を狙えるので、暴れ技として優秀だ。ハザマは、ディストーションドライブの蛇翼崩天刃による切り替えし、蛇翼崩天刃を組み込んだ連続技が強さのポイント。また、各種D攻撃によるけん制や奇襲、接近戦での固め能力も非常に高い。しかし、普段の連続技が貧弱なため、ジンやノエルよりも下と評価するプレイヤーも多い。

火力が高いうえ、起き攻めも優秀なマコト。防御手段も豊富なので一切スキがない。

編集部イチオシのヴァルケンハイン

機動力が乏しいがリーチの長い人間状態と、機動力は高いがガードのできない狼状態を駆使して闘うヴァルケンハイン。狼状態でのガード崩し、連続技の火力と運び能力、連続技後の起き攻めなど攻撃面が非常に強力なキャラ。二つのモードを操るため操作が複雑でクセも強いため、稼動当初は評価が低かったが、最近では使いこなすプレイヤーも増えており、評価が上がってきた。闘劇での活躍が期待できるキャラの一人だ。

操作の難しいヴァルケン。闘劇では職人プレイヤーに期待。

旧Ver.最終ランク&最新ランクの2本立て

FINAL SHOWDOWN
VIRTUA FIGHTER 5

盤石の上位陣

最強キャラのシュンは飲酒後の無法な技の数々に加え、全キャラ最強クラスの投げを完備。防御面も高性能のかわし技や11フレームⓅの所持、座りによる側面攻め&連続技の回避もできるなど絶望的な強さを誇る。Sクラスの注目はリオン。下段攻撃が強く、回転系の技も優秀なため主要技の割り振りだけで高い崩し効果を得られるのが一番の強み。さらに壁攻め&リングアウト性能の高さに豊富な防御手段、中～遠距離戦やケズリまで高性能。扱いやすくオールラウンドに闘うことができ、上位キャラとの相性も悪くない。ラウ、アキラの2キャラは主力中段、投げ、ガード崩しのすべてが高性能かつ高ダメージ効率と、分かりやすい強さだ。

「強キャラ厨」の筆者ですら、使用をためらうほどの無法な技の数々。時はまさに世紀末。

中堅～下位キャラ

Aランクのキャラは全体的に火力が高く、簡易投げ抜けに困らない程度の崩し能力を持っているので、Bランク以下よりも一歩抜きん出ている。注目となるのは、大きく評価が上がったアイリーン。下段かわしのコンボ始動技でガード時に屈伸可能と高性能な〔⇩Ⓟ〕の存在が大きい。各種キャンセル行動を使った連係での崩し性能も高いが、体重の軽さによる被ダメージの大きさが弱点となる。

ジャッキーは打撃技のダメージ効率が高く、下段全回転は全キャラ中で最も高性能と、打撃技は充実。発売直後こそ崩し性能の低さに泣かされたが、次第に研究が進みBランクまで上昇した。

C～Dランクのキャラは長所よりも弱点が目立つ。アオイ、パイ、ジェフリーは側面攻めがかなり弱く、立ちガードを崩す有効な手段が投げしか無い点が厳しい。鷹嵐は限定コンボの研究が進んで一部のキャラにかなり相性が悪い。ブレイズは体重の軽さとリーチの短さという身体的な部分で厳しくなっている。レイは肘系の技が無いためけん制手段に乏しく、壁際以外での崩し性能も低い。

『VF5 FS』
独断最終ランキング
2011年4月上旬Ver.

キャラ	ランク
シュン	SSS
リオン、ラウ、アキラ	S
カゲ、ブラッド、ゴウ、アイリーン、サラ、ウルフ	A
ジャン、ベネッサ、ジャッキー	B
アオイ、鷹嵐、エル・ブレイズ、パイ	C
レイ・フェイ、ジェフリー	D

強

Pick up キャラクター 『VF5 FS』Ver.A ランクアップしそうなキャラ(ロケテスト時点)

ロケテストで最も評価が高かったのは、前回もSクラスであったアキラ。主力技に弱体化が無く、側面でのスーパーOMが削除されたおかげで、側面攻めの強さが極まった感じだ。コンボの難度が格段に下がった点も見逃せない。

前回最弱キャラだったジェフリーは、打撃技が大幅に強化され、崩し手段も向上。ダメージ111を誇る〔⇩Ⓚ(ヒット時)⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ〕を極めればランク上位も狙える!?

〔⇘Ⓚ〕のダメージが50に大幅アップなど、尖った調整がなされたのがジャッキー。〔Ⓚ+ⒼⓀ〕は壁コンボにつなげられるようになったので、壁際では全回転のガード崩しとして機能。壁攻めがかなり強力になっている。〔⬇⇦Ⓟ〕カウンターからの100を超える大ダメージコンボも見付かっており、上位進出は間違い無いだろう。

ブレイズは火力と立ち回りのどちらも強化されていて、近距離戦ではかなりの強さを発揮しそう。ロケテストでの評判も上々だった。

謎に強化されたアキラが最強候補か!? 大きな弱体化の無いリオンやタメ攻撃が強化されたジャン辺りがトップクラスに入る予感。

Pick up キャラクター 『VF5 FS』Ver.A ランクダウンしそうなキャラ(ロケテスト時点)

シュンは主力技が軒並み下方調整された。ただし思ったほど弱体化されておらず、むしろほかの技にそれなりの強化点がある。飲酒量を稼ぎにくくなったことと、他キャラの酔い覚まし強化の影響が小さければ、上位に残りそうだ。

ラウは、長年最強技ランクのトップ5に君臨し続けた〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕がついに調整。ほかの技も強化点はあるが弱体化が目立つ。しゃがみガードを崩すことが難しくなりそうなので中堅以下への転落もある!?

元々下位キャラであったパイは、システム変更によりしゃがみ投げの期待値が大幅に低下。〔⇦or⇧Ⓟ+Ⓚ〕の当て身で大ダメージが期待しにくくなって、かなり苦しい闘いを強いられそうだ。

カゲは変更点が少ないが、狙える機会の多かった側面での〔十文字中ⓅⓀⓀ〕が連続ヒットしなくなったことが痛い。それ以外に大きな変化は無いので十分闘えるのだが、強化された他キャラに追い抜かれて若干ランクダウンしそう。

順当な調整を受けたシュンを筆頭に、強過ぎた技はマイルドに。ウルフはジャンプ二択が弱くなり、「マスク・ド・ヒジテツ」涙目!?

闘劇2011開幕!!

ついに開始された闘劇2011全国地方予選大会。この闘いを勝ち抜いたプレイヤーは9月に開催される「闘劇2011本選決勝大会」への出場資格を得ることとなる。

今月号では、全国地方予選大会が開催される店舗の一覧を掲載。日程の前に「●」が付いた店舗はブロック決勝開催店舗だ(ブロック決勝開催店舗でも店舗予選が開催される)。

また、各店で開催される大会の時刻は任意に設定されるため、各店舗に確認するか、公式HPの各店舗ページにて確認してから参加しよう!

※『AQUAPAZZA』は稼働が延期され、全国地方予選大会の開始日程が7月以降になるため、今号では掲載していません。

※開催店舗とスケジュールは4月15日時点のもので、変更の可能性があります。最新情報は闘劇公式HPや闘劇公式twitterにてご確認ください。

◎闘劇公式HP http://www.tougeki.com/　◎闘劇公式twitter http://twitter.com/TOUGEKI

表の見かた

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
ホロス大曲店	秋田県	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山	A-1		7/16(土)
タイトーステーション仙台東口店	宮城県	仙台市宮城野区榴ヶ岡1-1-1	022-791-0277	草	A-1	●	7/17(日)

❶開催店舗名 ❷都道府県 ❸店舗住所 ❹問い合わせ電話番号 ❺担当者 ❻ブロック区分:開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇2011本選決勝出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域(エリア)によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝=闘劇2011本選決勝出場権獲得となるところもある。 ❼「●」が付いた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。 ❽予選開催日

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

1on1 シングル戦

ARC SYSTEM WORKS

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
MAXIM HERO	北海道	札幌市北区北6条西6丁目 JR高架下	011-219-2855	富田	A-1		6/26(日)
GAME41	北海道	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ 1F	011-751-9772	佐藤	A-1		7/3(日)
タイトーステーション千歳	北海道	千歳市北栄2-12-5	0123-42-4195	中村	A-1	●	7/9(土)
ポロス大曲店	秋田県	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山	A-2		7/9(土)
セガワールド八戸R45	青森県	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	松坂	A-2		7/16(土)
G3ポロス八戸店	青森県	八戸市廣匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	0178-24-9911	中山	A-2		7/17(日)
G3ポロス秋田店	秋田県	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井	A-2	●	7/18(月)
タイトーステーション仙台クリスロード店	宮城県	仙台市青葉区中央2-3-25	022-262-2541	杉山	A-3		7/23(土)
タイトーステーション仙台東口店	宮城県	仙台市宮城野区榴ヶ岡1-1-1	022-791-0277	草	A-3		7/24(日)
タイトーステーション仙台名掛丁店	宮城県	仙台市青葉区中央1-7-13	022-215-1664	前田	A-3		7/30(土)
プレイランドエフワンR	宮城県	仙台市青葉区中央2-7-12 タペイビル B1	022-721-7375	原	A-3	●	7/31(日)
スーパーノバ会津インター	福島県	会津若松市町北町大字上荒久田字宮下142 1F	0242-37-0777	二野	A-4		6/18(土)
スーパーノバ福島店	福島県	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-4		6/19(日)
スーパービンゴ郡山店	福島県	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-4	●	6/26(日)
ドライブイン千代田リンリン24	群馬県	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木	B-1		5/7(土)
群馬レジャーランド高崎駅東口店	群馬県	高崎市江木町333-1 ACTビル 2F	027-330-3002	徐	B-1		5/8(日)
ファンタジーパーク	栃木県	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	大塚	B-1		5/14(土)
つるまき	栃木県	宇都宮市城東1-10-32	028-634 2839	北条	B-1		5/15(日)
プレビジョイカム那珂店	茨城県	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	富田	B-1	●	5/29(日)
ゲームファンタジア春日部店	埼玉県	春日部市中央1-8-15 春日部セントラル 1F ～ 2F	048-755-2760	二階堂	B-2		5/28(土)
タイトーステーション所沢店	埼玉県	所沢市日吉町3-7 スカイビュウ 1F ～ 2F	04-2925-9071	小山	B-2		5/28(土)
ゲームガレージ大宮店	埼玉県	さいたま市大宮区宮町1-75 REX_OMIYA 2F ～ 3F	048-650-2411	富岡	B-2		5/29(日)
タイトーステーション和光店	埼玉県	和光市丸山台1-4-5	048-465-7161	高野	B-2		5/29(日)
HAP'1 GAME CITTA' UNO	埼玉県	さいたま市桜区田島8-2-12	048-844-8868	山田	B-2		6/5(日)
ゲームセンターモアイ上尾店	埼玉県	上尾市平塚松原2518	048-771-1612	高橋	B-2		6/11(土)
プレイスポットビッグワン	埼玉県	越谷市南越谷1-19-6	048-987-3226	石川	B-2		6/11(土)
デイトナIII	埼玉県	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	048-269-8119	山下	B-2	●	6/12(日)
ゲームチャリオット姉崎店	千葉県	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	小柳	B-3		4/29(金)
ラッキー中央店フェリシダ	千葉県	中央区富士見2-8-1	043-222-5610	設楽	B-3		4/30(土)
ゲームチャリオット辰巳店	千葉県	市原市市原500-1	0436-41-9211	向後	B-3		5/1(日)
セガワールド旭	千葉県	旭市二字野場3150-1	0479-62-7101	村上	B-3		5/3(火)
セガワールド成田	千葉県	成田市東町157-5	0476-23-2591	合使	B-3		5/4(水)
ゲームチャリオット五井店	千葉県	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木	B-3		5/5(木)
タイトーステーション柏店	千葉県	柏市柏2-3-1	04-7164-0866	竹	B-3		5/7(土)
ゲームチャリオット六方店	千葉県	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	市村	B-3	●	5/8(日)
ソニックビーム松戸	千葉県	松戸市松戸1172-1	047-360-2008	高橋	B-4		7/9(土)
アミューズメントクラブアルティメット	千葉県	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル 2F	047-478-1563	原田	B-4		7/10(日)
スポーツウェーブ鉄腕24 稲毛長沼店	千葉県	千葉市稲毛区長沼原町697	043-215-5560	島本	B-4		7/16(土)
アミューズメントエース津田沼	千葉県	船橋市前原西2-15-1 ファミーヒル 1F ～ 3F	047-475-8918	中澤	B-4		7/17(日)
ムー大陸 稲毛店	千葉県	千葉市稲毛区小仲代2-5-7 海宝ヒル 2F	043-255-3257	高田	B-4		7/18(月)
ラッキーバッティングドーム	千葉県	八千代市大和田新田1088 ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	鈴木	B-4		7/23(土)
スポーツウェーブ鉄腕24 浜野店	千葉県	中央区浜野町1025-59	043-300-8033	菅藤	B-4	●	7/24(日)
ツインスタージオスセガ	東京都	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ 1F	03-3260-7253	坂本	B-5		4/29(金)
ゲームエース南八幡	千葉県	市川市南八幡3-5-15 並木ビル	047-379-2861	村山	B-5		4/29(金)
ゲームフジ市川	千葉県	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ 1F	047-329-1515	峯木	B-5		4/30(土)
タイトーイン綾瀬	東京都	足立区綾瀬4-9-29 ホーキョボナールビル	03-3629-0610	倉田	B-5		4/30(土)
東京レジャーランド秋葉原店	東京都	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-5		5/1(日)
クラブセガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島	B-5		5/3(火)
セガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館 5F	03-3254-8406	津谷	B-5		5/4(水)
クラブセガ秋葉原 新館	東京都	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見	B-5		5/5(木)
西日暮里ゲームスポットバーサス	東京都	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル 3F	03-6806-6343	森川	B-5		5/7(土)
Hey	東京都	千代田区外神田1-10-5 廣瀬本社ビル 2F	03-5209-2030	八木岡	B-5	●	5/8(日)
タイトーステーションBIGBOX高田馬場	東京都	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒柳	B-6		7/16(土)
セガワールド大森	東京都	大田区山王2-1-5 大森駅北口ララビル 2F	03-5709-0669	清水	B-6		7/16(土)
高田馬場ゲーセンミカド	東京都	新宿区高田馬場4-5-10 1F ～ 2F	03-5386-0127	植高	B-6		7/17(日)
ハイテクランドセガ渋谷	東京都	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館 1F	03-3409-4737	藤芳	B-6		7/17(日)
タイトーステーション成増店	東京都	板橋区成増2-17-24 3F	03-5383-5712	筒井	B-6		7/18(月)
SEGA代々木	東京都	渋谷区代々木1-35-2 高山ビル B1 ～ 1F	03-5351-1607	大石	B-6		7/23(土)
新宿スポーツランド本館	東京都	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚	B-6		7/24(日)
タイトーイン祖師谷大蔵	東京都	世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西	B-6		7/30(土)
タイトーステーション池袋ロサ店	東京都	豊島区西池袋1-37-12 ロサ会館 1F	03-3982-1270	坂田	B-6		7/30(土)
池袋ギーゴ	東京都	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	早川	B-6	●	7/31(日)
タイトーステーション町田店	東京都	町田市原町田6-21-23 マツヤマビル 1F	042-739-6196	藤田	B-7		6/4(土)
セガワールドアルカス	東京都	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館 2F ～ 4F	042-365-2591	太田	B-7		6/5(日)
タイトーサイト	東京都	八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内 2F	042-678-7391	柴原	B-7		6/11(土)
アミューズメントスペースUFO八王子店	東京都	八王子市三崎町2-9 1F	042-627-8188	金井	B-7		6/12(日)
プレイロットジョイ	東京都	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23 カワダビル 1F	0422-20-7157	菊地	B-7		6/18(土)
ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	東京都	多摩市鶴牧1-3-8 オークハイツ多摩 1F	042-316-8331	小阪	B-7		6/18(土)
アミューズランドモナコ調布1号店	東京都	調布市布田1-52-3	042-487-3816	井川	B-7		6/19(日)
タイトーステーション国分寺	東京都	国分寺市本町2-2-6	042-323-6572	大谷	B-7		6/25(土)
立川ゲームオスロー第1店	東京都	立川市曙町2-3-2 高柳ビル 2F	042-527-9399	渋谷	B-7	●	6/26(日)
クラブセガ綱島	神奈川県	横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル 3F	045-547-1199	松田	B-8		6/18(土)

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
クラフセカ新杉田	神奈川県	横浜市磯子区1-1-1 らぴすた新杉田2F	045-772-8230	山浦	B-8		6/19(日)
ネバーランド2	神奈川県	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	中森	B-8		6/19(日)
プラサカプコン横須賀	神奈川県	横須賀市若松町2-30 モアーズシティ4F	046-820-4450	関口	B-8		6/25(土)
クラブセガ相模大野	神奈川県	相模原市南区相模大野3-13-2 フレスコビル2F	042-741-8195	松本	B-8		6/25(土)
タイトーステーション溝の口	神奈川県	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	B-8		6/26(日)
ゲームインファンファン藤沢店新館	神奈川県	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波	B-8		6/26(日)
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	穴井	B-8		7/2(土)
タイトーステーション小田原扇町店	神奈川県	小田原市扇町4-8-18	0465-34-9178	橋本	B-8		7/2(土)
タイトーステーション横浜西口五番街店	神奈川県	横浜市西区南幸1-12-9	045-411-5288	田中	B-8	●	7/3(日)
ゲームインさんしょう掛尾店	富山県	富山市掛尾町405	076-422-8333	亀谷	C-1		6/4(土)
ゲームセンターテクノポリス	新潟県	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口	C-1		6/5(日)
カフコサーカス新潟東店	新潟県	新潟県新潟市東区大形本町3-1-2 イオン新潟東内ゲームコーナー	025-275-3777	岩崎	C-1		6/11(土)
新潟POPY	新潟県	新潟市江南区山二ツ649-1	025-286-0763	種村	C-1	●	6/12(日)
ショイランド江守店	福井県	福井市江守中2-1516	0776-33-1900	徳橋	C-2		5/14(土)
セガ福井	福井県	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋	C-2		5/15(日)
コスモランド小松	石川県	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本	C-2		5/21(土)
扇ヶ丘レジャーセンター	石川県	石川郡野々市町高橋町	076-248-3765	上野	C-2		5/22(日)
タイトーステーション金沢(ゲーム)	石川県	金沢市片町2-1-7 宇都宮片町ビル	076-265-5316	茅野	C-2		5/28(土)
バイパスレジャーランド藤江新館	石川県	金沢市藤江南2-105	076-268-7518	広瀬	C-2	●	5/29(日)
ゲームパニック甲府	山梨県	甲府市国母5-20-24 ゲームパニック甲府	055-231-0829	清水	C-3		5/7(土)
セガワールド上田	長野県	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-3		5/7(土)
アミューズメントパークNASA	長野県	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-3	●	5/8(日)
ポート24八事	愛知県	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木	C-4		6/11(土)
レジャーランド内田橋店	愛知県	名古屋市南区内田橋2-26-22 トスカ2F	052-694-6051	添谷	C-4		6/12(日)
クラブセガ金山	愛知県	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南	C-4		6/18(土)
game sky	愛知県	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田	C-4		6/19(日)
名古屋レジャーランド大高店	愛知県	名古屋市緑区大高町字忠治山12-1 名古屋グランドボウル内B2	052-625-5360	藤井	C-4		6/25(土)
名古屋レジャーランドささしま店	愛知県	名古屋市中村区平池町4-60-14 ラ・バーモささしま1F	052-589-6561	水野	C-4		6/26(日)
ゲームチャオ松阪	三重県	松阪市船江町780	0598-53-3918	川嶋	C-4		7/3(日)
岐阜レジャーランド真正店	岐阜県	本巣市政田1331	058-323-4767	石井	C-4		7/9(土)
岐阜レジャーランド穂積店	岐阜県	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司	C-4	●	7/10(日)
LOOP岡崎店	愛知県	岡崎市錦町2-4	0564-27-0375	平野	C-5		6/11(土)
タイトーステーション豊橋店	愛知県	豊橋市藤沢町141-4 1F	0532-29-8511	西	C-5		6/12(日)
THE 3RD PLANET OZ浜松店	静岡県	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	伊藤	C-5		6/18(土)
タイトーステーション浜松有楽街店	静岡県	浜松市中区肴町322-18	053-453-1608	西垣	C-5		6/19(日)
ポート24浜松店	静岡県	浜松市西区坪井町4183-1	053-440-5588	柴田	C-5	●	6/26(日)
アミューズメントスペース・ガオラ	滋賀県	滋賀県草津市野路町9-8-12	077-561-0210	清水	D-1		6/11(土)
ピタゴラスMQ	和歌山県	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村	D-1		6/12(日)
ゲームアイビスかしはら店	奈良県	橿原市曲川町7-25-1 2F	0744-26-2203	池側	D-1		6/18(土)
スーパーヒーロー堅田	滋賀県	大津市真野2-31-30	077-571-1231	三前	D-1		6/19(日)
neo amusementspace a-cho	京都府	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302·303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	D-1	●	6/26(日)

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
セガ三宮SANX	兵庫県	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-2		4/29(金)
ハイテクランドセガ西中島	大阪府	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F	06-6309-5125	小崎	D-2		4/30(土)
KO-HATSU	大阪府	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井	D-2		5/1(日)
ルート3	兵庫県	神戸市西区伊川谷町有瀬633-1	078-975-0116	岩崎	D-2		5/3(火)
アミューズメントスペースMAC姫路	兵庫県	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-2		5/4(水)
遊スペース マジカル	兵庫県	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3	078-265-5100	山本	D-2	●	5/5(木)
タイトーステーション難波	大阪府	大阪市中央区難波千日前15-12	06-6641-0185	長田	D-3		7/9(土)
エルロフト	大阪府	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	嶋田	D-3		7/10(日)
ゲームランドACE	大阪府	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0050	中西	D-3		7/16(土)
あうとばぁん	大阪府	東大阪市小若江3-6-15	06-6730-8118	山本	D-3		7/17(日)
メディアパーク リブロス高槻店	大阪府	高槻市高槻町13-5	072-682-3675	南本	D-3		7/18(月)
アテナ日本橋	大阪府	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641-7008	岡田	D-3	●	7/30(土)
アミパラ倉敷店	岡山県	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル1F	086-430-2111	房宗	E-1		5/21(土)
ファンタジスタ	岡山県	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-1		5/22(日)
アミパラ鳥取店	鳥取県	鳥取市晩稲100-1 イオン鳥取北ショッピングセンター内2F	0857-38-3283	田中	E-1		5/28(土)
アミパラ テクノランド店	岡山県	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	岡本	E-1	●	5/29(日)
アミパラキャッスル店	広島県	福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル1F	084-925-8867	福村	E-2		6/18(土)
アミパラ広島店	広島県	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神寄	E-2		6/19(日)
セガワールドメガ海田	広島県	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	加藤	E-2		6/25(土)
セガワールド松江	島根県	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下間	E-2		6/26(日)
フタバ図書GIGAZONE	広島県	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古	E-2		6/26(日)
アミパラここじゃ店	広島県	東広島市西条町下見6-10-19 山手電機内	082-424-4747	美藤	E-2		7/2(土)
タイトーステーションメルクス店	山口県	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	083-923-1165	向野	E-2	●	7/3(日)
アミパラ高知店	高知県	南国市篠原194-1	088-863-4343	高畑	E-3		5/21(土)
アポロゲームセンター沖洲店	徳島県	徳島市南沖洲1-93-1	088-664-0311	米津	E-3		5/22(日)
ハイテクセガ新居浜	愛媛県	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-3		5/28(土)
マックスプラザ善通寺	香川県	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877-63-4333	正木	E-3	●	5/29(日)
ジーカム和白	福岡県	東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	F-1		7/16(土)
ハイパーメッセ	福岡県	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	宮内	F-1		7/17(日)
アミューズメントスペースOPA	福岡県	北九州市小倉北区片野4-7-7 OPA(ビル)	093-952-2304	松永	F-1		7/23(土)
タイトーステーション博多バピヨンプラザ店	福岡県	福岡市博多区千代1-2-17	092-641-6723	佐々木	F-1		7/24(日)
タイトーステーションヨドバシ博多店	福岡県	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシカメラ4F	092-477-3551	山際	F-1		7/30(土)
タイトーステーション福岡天神	福岡県	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	坂田	F-1	●	7/31(日)
タイトーステーションセントポルタ大分店	大分県	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	宮崎	F-2		5/14(土)
G-pala中津	大分県	中津市東本町4 3	0979-23-6179	上坂	F-2		5/15(日)
ゲームプラザアンアン大分店	大分県	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鋒立	F-2		5/22(日)
アミパラ佐世保店	長崎県	佐世保市大塔町18-15	0956-34-8880	森山	F-2	●	5/29(日)
セガワールドヒダカプラザ	宮崎県	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高	F-3		6/19(日)
アミューズメント・リバティー	鹿児島県	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2F～3F	099-219-1526	川元	F-3		6/26(日)
G'come上熊本	熊本県	熊本市上熊本2-17-42	096-323-0076	小川	F-3	●	7/3(日)
トータルアミューズメント・ガリバー	沖縄県	沖縄市室川2-33-74 メゾンムロカワ101	098-938-5682	山城	F-4		6/18(土)
ゲームインナハII	沖縄県	那覇市牧志3-2-1	098-863-1024	田場	F-4	●	6/19(日)

SUPER STREET FIGHTER IIX Grand Master Challenge

3on3 チーム戦(勝ち抜き戦)

CAPCOM

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	日程
高田馬場ゲーセンミカド	東京都	新宿区高田馬場4-5-10 1F～2F	03-5386-0127	植高	4/30(土)
クラブセガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島	5/1(日)
富士見台ゲームパーク	東京都	練馬区貫井3-5-6 ドンズビル2F	03-3825-7897	吉井	5/3(火)
ルパン122	群馬県	邑楽郡邑楽町大字中野1593	0276-88-7510	本間	5/4(水)
GAME-NEWTON志村店	東京都	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	若松	5/5(木)
ユーファクトリー安城店	愛知県	安城市住吉町5-13-37	0566-96-0700	大廣	5/8(日)
岐阜レジャーランド穂積店	岐阜県	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司	5/14(土)
コスミックプラザABC	大阪府	寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	米崎	5/15(日)
プレイハード50春日井店	愛知県	春日井市不二ガ丘1-36 不二ガ丘ハイツ1F	0568-52-8240	宇田	5/21(土)
KO-HATSU	大阪府	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井	5/22(日)
新潟POPY	新潟県	新潟市江南区山二ツ649-1	025-286-0763	種村	5/29(日)
neo amusementspace a-cho	京都府	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302·303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	6/4(土)
つるまき	栃木県	宇都宮市城東1-10-32	028-634-2839	北条	6/5(日)
スペースシャトル塩釜口店	愛知県	名古屋市天白区塩釜口2-414	052-833-4561	田村	6/11(土)
ジーカム和白	福岡県	東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	6/12(日)

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	日程
フレイスポットビッグワン	埼玉県	越谷市南越谷1 19-6	048-987-3226	石川	6/18(土)
ボロス大曲店	秋田県	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山	6/19(日)
あうとばぁん	大阪府	東大阪市小若江3-6-15	06-6730-8118	山本	6/25(土)
G3ボロス秋田店	秋田県	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井	6/26(日)
タイトーステーション溝の口	神奈川県	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	7/2(土)
西日暮里ゲームスポットバーサス	東京都	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	7/3(日)
クラブセガ秋葉原 新館	東京都	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見	7/9(土)
GAME41	北海道	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ1F	011-751-9772	佐藤	7/10(日)
ハイテクランドセガアビオン	大阪府	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOヒルB1～2F	06-6645-7692	石渡	7/16(土)
プレイランドエフワンR	宮城県	仙台市青葉区中央2-7-12 タベイビルB1	022-721-7375	原	7/17(日)
アミューズメントアズプレス	富山県	富山市大島1-24	076-423-2890	髙橋	7/23(土)
ゲームチャリオット五井店	千葉県	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木	7/24(日)
GAME-NEWTON大山店	東京都	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	7/31(日)

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

2on2 タッグ戦(闘劇型早稲田式)

CAPCOM

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
G3ボロス秋田店	秋田県	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井	A-1		7/2(土)
セガワールド八戸R45	青森県	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	松坂	A-1		7/3(日)
ボロス大曲店	秋田県	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山	A-1		7/16(土)
タイトーステーション 仙台東口店	宮城県	仙台市宮城野区榴ヶ岡1-1-1	022-791-0277	草	A-1	●	7/17(日)
スーパーノバ 会津インター	福島県	会津若松市町北町大字上荒久田字宮下142 1F	0242-37-0777	二野	A-2		7/18(月)
スーパーノバ福島店	福島県	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-2		7/23(土)
タイトーステーション 仙台名掛丁店	宮城県	仙台市青葉区中央1-7-13	022-215-1664	前田	A-2		7/24(日)
スーパービンゴ郡山店	福島県	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2		7/30(土)
G3ボロス安積店	福島県	郡山市安積3-160	024-947-5888	原	A-2	●	7/31(日)
MAXIM HERO	北海道	札幌市北区北6条西6丁目 JR高架下	011-219-2855	冨田	A-3	●	6/19(日)
スポーツウェーブ鉄腕24 稲毛長沼店	千葉県	千葉市稲毛区長沼原町697	043-215-5560	島本	B-1		7/9(土)
プレビジョイカム那珂店	茨城県	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	富田	B-1		7/10(日)
アミューズメントエース 津田沼	千葉県	船橋市前原西2-15-1 ファミービル1F～3F	047-475-8918	中澤	B-1		7/10(日)
タイトーステーション 柏店	千葉県	柏市柏2-3-1	04-7164-0866	竹	B-1		7/17(日)
ゲームチャリオット 五井店	千葉県	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木	B-1		7/18(月)
プラサカプコン土浦店	茨城県	土浦市真鍋2-1-29	029-826-3800	寺門	B-1	●	7/24(日)
ドライブイン千代田 リンリン24	群馬県	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木	B-2		6/4(土)
セガワールドアルカス	東京都	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F～4F	042-365-2591	太田	B-2		6/4(土)
アミューズメント スペースUFO八王子店	東京都	八王子市三崎町2-9 1F	042-627-8188	金井	B-2		6/5(日)
ルパン122	群馬県	邑楽郡邑楽町大字中野1593	0276-88-7510	本間	B-2		6/11(土)
タイトーサイト	東京都	八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内2F	042-678-7391	柴原	B-2		6/12(日)
プラサカプコン桶川店	埼玉県	桶川市西2-9-36 マメトラショッピングパーク2F	048-778-2361	仲	B-2		6/18(土)
ゲームガレージ大宮店	埼玉県	さいたま市大宮区宮町1-75 REX_OMIYA 2F～3F	048-650-2411	富岡	B-2		6/19(日)
プラサカプコン入間店	埼玉県	入間市宮寺2982-1	04-2935-2555	安藤	B-2	●	6/26(日)
タイトーイン綾瀬	東京都	足立区綾瀬4-9-29 ホーキョボナールビル	03-3629-0610	倉田	B-3		6/18(土)
東京レジャーランド 秋葉原店	東京都	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-3		6/18(土)
セガワールド大森	東京都	大田区山王2-1-5 大森駅北口ララビル2F	03-5709-0669	清水	B-3		6/19(日)
ゲームパニック足立	東京都	足立区梅島2-31-20 ゲームパニック足立	03-5681-5829	八谷	B-3		6/19(日)
SEGA代々木	東京都	渋谷区代々木1-35-2 高山ビルB1～1F	03-5351-1607	大石	B-3		6/25(土)
セガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館5F	03-3254-8406	津谷	B-3		6/26(日)
タイトーイン祖師谷大蔵	東京都	世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西	B-3		6/26(日)
クラブセガ秋葉原 新館	東京都	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見	B-3		7/2(土)
クラブセガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島	B-3	●	7/3(日)
新宿スポーツランド本館	東京都	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚	B-4		4/29(金)
クラブセガ新宿西口	東京都	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島	B-4		4/30(土)
アミューズランドモナコ 調布1号店	東京都	調布市布田1-52-3	042-487-3816	井川	B-4		5/5(木)
プラサカプコン吉祥寺店	東京都	武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビルB1	0422-23-5201	附木	B-4		5/7(土)
アドアーズ荻窪西口店	東京都	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1F～2F	03-3220-4921	二階堂	B-4		5/3(火)
クラブセガ自由が丘	東京都	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	林	B-4		5/4(水)
タイトーステーション 新宿南口GW店	東京都	新宿区新宿3-35-8 ヒルトンビル6F	03-3226-0395	間嶋	B-4	●	5/8(日)
ハイテクランドセガ渋谷	東京都	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	藤芳	B-5		7/16(土)
ツインスタージオスセガ	東京都	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	坂本	B-5		7/17(日)
タイトーステーション 成増店	東京都	板橋区成増2-17-24 3F	03-5383-5712	筒井	B-5		7/17(日)
タイトーステーション 渋谷店	東京都	渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1	03-5467-6565	木村	B-5		7/18(月)
池袋ギーゴ	東京都	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	早川	B-5		7/23(土)
タイトーステーション 池袋ロサ店	東京都	豊島区西池袋1-37-12 ロサ会館1F	03-3982-1270	坂田	B-5		7/24(日)
タイトーステーション 高田馬場店	東京都	新宿区高田馬場3-1-4	03-3362-3812	山下	B-5		7/30(土)
タイトーステーション BIGBOX高田馬場	東京都	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒柳	B-5	●	8/6(日)
クラブセガ綱島	神奈川県	横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル3F	045-547-1199	松田	B-6		5/7(土)
アミューズメントクラブ D3	神奈川県	横浜市港南区 上大岡西1-10-9	045-843-7560	南部	B-6		5/8(日)
ハイテクランドセガ BREEZE	神奈川県	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	穴井	B-6		5/14(土)
タイトーステーション 横浜西口五番街店	神奈川県	横浜市西区南幸1-12-9	045-411-5288	田中	B-6		5/15(日)
タイトーステーション 戸塚西口店	神奈川県	横浜市戸塚区戸塚4023	045-881-6757	丸山	B-6		5/21(土)
プラサカプコン横須賀	神奈川県	横須賀市若松町2-30 モアーズシティ4F	046-820-4450	関口	B-6		5/22(日)
ゲームインファンファン 藤沢店新館	神奈川県	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波	B-6		5/28(土)
TILT川崎	神奈川県	川崎市川崎区砂子2-6-22 川崎大和ビル	044-244-9090	樋渡	B-6		5/28(土)
タイトーステーション 溝の口	神奈川県	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	B-6	●	5/29(日)
セガワールド上田	長野県	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-1		5/22(日)
ゲームセンター テクノポリス	新潟県	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口	C-1		5/22(日)
アミューズメントパーク NASA	長野県	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1		5/28(土)
カプコサーカス新潟東店	新潟県	新潟県新潟市東区大形本町3-1-2 イオン新潟東内ゲームコーナー	025-275-3777	岩崎	C-1	●	5/29(日)
セガ福井	福井県	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋	C-2		6/11(土)
セガワールド武生	福井県	越前市新町3字13-4 セガワールド武生	0778-21-1675	久保	C-2		6/12(日)
バイパスレジャーランド 藤江新館	石川県	金沢市藤江南2-105	076-268-7518	広瀬	C-2	●	6/19(日)
プラサカプコン インターマジカル店	静岡県	静岡市駿河区中島737-1	054-202-6366	笠井	C-3		7/9(土)
THE 3RD PLANET OZ 浜松店	静岡県	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	伊藤	C-3		7/10(日)
カーニバルシードーム	愛知県	西尾市上町南又七山35-2	0563-54-7077	山崎	C-3		7/16(土)
game sky	愛知県	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田	C-3		7/17(日)
プラサカプコン甲府店	山梨県	中巨摩郡昭和町 西条字北河原3717	055-236-6555	松井	C-3		7/17(日)
ゲームチャオ松阪	三重県	松阪市船江町780	0598-53-3918	川嶋	C-3		7/18(月)
クラブセガ金山	愛知県	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南	C-3		7/23(土)
名古屋レジャーランド 大高店	愛知県	名古屋市緑区大高町字忠治山12-1 名古屋グランドボウル内B2	052-625-5360	藤井	C-3	●	7/24(日)
neo amusementspace a-cho	京都府	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	D-1		6/12(日)
スーパーヒーロー堅田	滋賀県	大津市真野2-31-30	077-571-1231	三前	D-1		6/18(土)
アミューズメントスペース・ガオラ	滋賀県	滋賀県草津市野路町9-8-12	077-561-0210	清水	D-1		6/19(日)
Ciel.Net西院	京都府	京都市右京区 西院久保田町6-5	075-323-0881	乾	D-1		6/25(土)
ビバ・サーカス 桜井店	奈良県	桜井市大字吉備542-1 ジョーシン桜井店2F	0744-46-4605	田中	D-1	●	6/26(日)
ハイテクランドセガ 西中島	大阪府	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F	06-6309-5125	小崎	D-2		7/16(土)
タイトーステーション 難波	大阪府	大阪市中央区 難波千日前15-12	06-6641-0185	長田	D-2		7/17(日)
ゲームランドACE	大阪府	大阪市阿倍野区 阿倍野筋1-3-19	06-6623-0050	中西	D-2		7/18(月)
星狩物語 中百舌鳥店	大阪府	堺市北区百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	玉山	D-2		7/23(土)
エンジョイパラダイス	大阪府	東大阪市長栄寺7-3 パーラーメトロ永和駅前店2F	06-6788-3500	東野	D-2		7/24(日)
ハイテクランドセガ アビオン	大阪府	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F	06-6645-7692	石渡	D-2	●	8/6(土)
遊スペース マジカル	兵庫県	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3	078-265-5100	山本	D-3		4/29(金)
アミパラ垂水店	兵庫県	神戸市垂水区 名谷町字室山1400-135	078-707-9111	松井	D-3		4/30(土)
セガ三宮SANX	兵庫県	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-3		5/3(火)
クラブセガ姫路OS	兵庫県	姫路市駅前町254 姫路OSビルB1	079-222-6455	亀井	D-3		5/4(水)
アークカフェ24姫路店	兵庫県	兵庫県姫路市飾磨区 恵美酒270 2F	0792-43-3555	田中	D-3		5/5(木)
アミューズメントスペースMAC[illegible]	兵庫県	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-3	●	5/8(日)
アミパラここじゃ店	広島県	東広島市西条町下見6-10-19 山手電機内	082-424-4747	美藤	E-1		5/14(土)
フタバ図書GIGAZONE	広島県	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古	E-1		5/15(日)
アミパラ米子店	鳥取県	西伯郡日吉津村日吉津1160-1 イオン日吉津ショッピングセンター西館	0859-37-1959	石原	E-1		5/15(日)
セガワールド松江	島根県	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下岡	E-1		5/21(土)
タイトーステーション 広島紙屋町店	広島県	広島市中区紙屋町2-2-21	082-544-3961	鷹羽	E-1		5/21(土)
キッスロードオブトセガ	広島県	尾道市新浜1-2-13	0848-24-1038	網掛	E-1		5/22(日)
アミパラ倉敷店	岡山県	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル1F	086-430-2111	房宗	E-1		5/28(土)
ファンタジスタ	岡山県	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-1	●	5/29(日)
マックスプラザ善通寺	香川県	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877-63-4333	正木	E-2		6/25(土)
ハイテクセガ新居浜	愛媛県	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-2		6/26(日)
セガワールド高松	香川県	高松市勅使町535	087-866-9526	三井	E-2		7/2(土)
戦	香川県	高松市高松町2554-18	087-843-2788	田中	E-2	●	7/3(日)
アミパラ佐世保店	長崎県	佐世保市大塔町18-15	0956-34-8880	森山	F-1		4/30(土)
ハイパーメッセ	福岡県	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	宮内	F-1		5/1(日)
ギガマック博多店	福岡県	福岡市博多区 博多駅南6-7-33	092-433-7670	佐藤	F-1		5/7(土)
タイトーステーション 福岡天神	福岡県	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	坂田	F-1	●	5/8(日)
セガワールドヒダカ プラザ	宮崎県	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高	F-2		6/11(土)
アミューズメント・リバティー	鹿児島県	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2F～3F	099-219-1526	川元	F-2		6/12(日)
タイトーステーション セントポルタ大分店	大分県	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	宮崎	F-2		6/18(土)
ゲームプラザアンアン 大分店	大分県	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立	F-2	●	6/19(日)

©SEGA

バージョンアップにより変化する戦況を見逃すな！

ついに新バージョンが稼動した『三国志大戦3』。変更点をしっかり把握し、ライバル達と差を付けよう！ 今回は計略の範囲修正が多く、計略の威力自体は変化が少ない。だが、計略範囲を把握できれば勝利に近づくことは間違い無いぞ。

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

新バージョン変更点&新デッキ予想

新たな船上を把握せよ！ 『Ver3.59 B 2』変更点リスト

注目すべきは各勢力の計略範囲の修正点。【R】司馬炎の計略範囲が!?

今回の主な変更点として多く挙げられるのが計略範囲の変更だろう。①【SR】曹操の「覇者の求心」は横幅が縮小している。前バージョンで見られた騎馬単編成の"相手の妨害計略をかわしながらの号令"は若干厳しくなったが、魏のカードスペックや使用カードを考えれば問題無いだろう。そして、範囲修正の中でもひときわ目立つのが②【R】司馬炎の範囲。接触状態では反計できない独自の範囲になっている。しかし、スペックは十分一級品なので、まだスペック要員としての採用もアリ。③【SR2】司馬懿の範囲はやや根元判定が広がり、下向きの旋略も強くなったので、これからは戦場で見かけることが多くなりそう。

範囲以外では【SR】夏侯淵が上下ともに移動速度が上がり、使いやすくなった。【SR】賈詡は↓で復活させる武将の武力と兵力がアップ。新たな暴乱デッキのカギとなれるか!?

④【SR1】劉備は両端までの範囲となり、⑤【SR】徐庶はやや小さくなった。蜀のメイン号令二つの修正は蜀にどこまで影響を及ぼすのだろうか？ ⑥【R】孫権の「若き王の手腕」、⑦【SR2】周瑜の「天下二分の計」、⑧【SR2】孫権の「攻護の名君」と呉は上方修正が自立つ。特に今まで主力となっていた【SR2】周瑜と【SR2】孫権の上方修正はさらに使い手が増えること間違い無しだろう。⑨【UC】闇圃の計略は本人が計略に含まれないものの群雄限定のノーリスク号令。どちらの旋略も強化されたのでついに出番が来そうだ。⑩【SR】田豊の範囲はやや戻ったがまだ若干心許ない？ 引き続き下向きの妨害ではなく上向きの号令がメインとなるだろう。

勢力	レア	名前	兵種	計略／奥義名	変更点	修正
魏	SR	曹操	騎兵	覇者の求心	範囲縮小	↓
魏	R	司馬炎	弓兵	祖父譲りの明察	範囲縮小	↓
魏	C	賈逵	弓兵	弱体化の謀略	武力低下値減少	↓
魏	SR	龐娥	騎兵	仇討ちの覚悟	移動速度減少、効果時間短縮	↓
魏	SR	夏侯淵	騎兵	魏国の礎	（↑向き）移動速度上昇、（↓向き）移動速度上昇	↑
魏	SR	司馬懿	騎兵	狼顧連破	範囲拡大、（↓向き）ダメージ上昇	↑
蜀	SR	劉備	槍兵	劉備の大徳	範囲拡大	↑
蜀	SR	徐庶	騎兵	侠者の陣法	範囲縮小	↓
呉	R	孫権	弓兵	若き王の手腕	範囲拡大	↑
呉	SR	周瑜	騎兵	天下二分の計	範囲拡大、（↑向き）移動速度上昇	↑
呉	SR	孫権	槍兵	攻護の名君	範囲拡大、（↑向き）攻城速度上昇	↑
群	R	高順	騎兵	陥陣営	効果時間短縮、武力上昇	↓
群	SR	賈詡	騎兵	暴乱の傀儡師	（↓向き）武力上昇、復活兵力増加	↑
群	UC	闇圃	弓兵	陰陽の道術	範囲拡大、（↑向き）効果時間延長、（↓向き）知力低下値上昇	↑
漢	SR	田豊	槍兵	秘めたる神術	範囲拡大、（↑向き）効果時間延長	↑
複数	GSR	諸葛亮など	軍師	精兵集陣	MAX時効果時間短縮	↓

次にクルのはコレだ!? 注目カードピックアップ

上方修正のあったカードを特集！このカードたちを使いこなしてみよう！

【SR】司馬懿

【SR】孫権

【SR】田豊

以前のバージョンで大流行した【SR2】司馬懿は範囲と下向き戦略の威力上昇である。以前のような猛威を振るった威力には及ばないものの、全体的に使いやすくなった印象だ。ただ、パーツとして採用されることの多かった孫の【R】司馬炎の修正を考慮し、戦術の変更や新デッキの開発が必要となってくるだろう。

【SR2】孫権は優秀なカードの多い呉の2コスト槍兵の中でも安定の性能を持っており、計略も強力で上向きは隙を見せたら落城まであり、下向きは正に鉄壁の守備であった。同時に上方修正された【SR2】周瑜と併せ、今回のバージョンでは呉を支える重要なキーカードとなりそうだ。

【SR】田豊は計略範囲が上方修正。やはり今まで通り【R】袁紹とのデッキがメイン運用となるだろう。妨害は強力とはいえ、範囲が若干心許ないが、相手への牽制効果は十分！ 士気をためてからの号令に期待したい。

【桃園、屍の流行】今回の修正対象に含まれなかった【R1】劉備の「桃園の誓い」、【SR2】孫堅の「我が屍を越えよ」の二つの号令がこのバージョンのメイン号令と言える。やはり武力上昇11が非常に魅力的。双方ある程度リスクがあるものの、それを補う爆発力があるので、正に力でねじ伏せるデッキタイプがはやるバージョンとなるか。

変更点を即採用！『Ver3.59 B 2』新デッキ予想

上方修正を生かし、バージョンアップにあったデッキを作っていこう！

攻守にわたり安定感を発揮 二分名君デッキ

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
呉014	【UC】諸葛瑾	1	槍兵	2	8	柵	人	迅速な転進(3)
呉063	【SR】孫皎	2	弓兵	8	4	勇 射	地	弐連剛弓戦法(6)
呉079	【SR2】周瑜	1.5	馬兵	3	8	醒 伏 魅	人	天下二分の計(6)
呉083	【C】全琮	1.5	槍兵	5	6	魅	地	火計(7)
呉085	【SR2】孫権	2	槍兵	7	8	魅	人	攻護の名君(5)

[illegible]	武将		左奥義		右奥義
[illegible]	【SR】周姫	左奥義	徒弓撃攻(人)	右奥義	再起興軍(地)
[illegible]	【R】陸抗	左奥義	英魂嗣攻(人)	右奥義	精兵集陣(地)

今までのバージョンからデッキタイプに変化は無いものの、呉の勢力内で見ればやはり頭一つ抜け出ているデッキといえる。速度上昇を兼ね備えた「天下二分の計」、相手の城での決め手となる「攻護の名君」、低知力に対しての対抗策「火計」、士気差を稼げる「迅速な転進」、攻めでも守りでも使用できる「弐連剛弓戦法」とすべてのカードに計略用途があるデッキだ。基本運用は【SR2】周瑜の計略での素早い攻めと【SR2】孫権の計略での攻城である。

【SR2】周瑜の「天下二分の計」の上向きでは武力上昇が足らない場合もあるので、その場合は【GR】陸抗の「精兵集陣」を使用していく。ただ、このデッキでは属性がたまりにくいので「精兵集陣」をメインに考えていく場合は属性を調整するのも視野に入れていこう。

最後の攻めの場面での「天下二分の計」、「攻護の名君」、「精兵集陣」の重ね掛けは、まさに必殺の計略といえる

このデッキを変えるには？

デッキ紹介で触れたようにこのデッキで足りず、補強が必要なのは"地属性"である。やはり全体の武力上昇が低いので「精兵集陣」で補っていくことも重要となる。そうなると候補に入ってくるのが【SR】甘寧。属性も地であり、「精兵集陣」と相性のいい[illegible]で使える「[illegible]の[illegible]」も有用だ。

群雄でもノーリスク号令！ 群雄単閻圃デッキ

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
群009	【C】胡車児	1.5	槍兵	6	3	—	地	完殺戦法(3)
群030	【R】呂姫	2	槍兵	5	4	魅 勇	人	天下無双・改(5)
群039	【UC】鄒	1	弓兵	2	6	伏 魅	天	堕落の舞い(6)
群049	【R】呂布	2.5	馬兵	10	2	勇	地	飛将降臨(5)
群071	【UC】閻圃	1.5	弓兵	3	8	柵 募	人	陰陽の道術(5)

[illegible]	武将		左奥義		右奥義
[illegible]	【C】陳宮	左奥義	再起興軍(人)	右奥義	知略昇陣(天)
[illegible]	【SR】李儒	左奥義	兵力増援(地)	右奥義	兵軍連環(天)

今回は「使ってもらいたい！」というのが本音な群雄単【UC】閻圃デッキの紹介である。基本的には以前流行した【R】呂布を主軸としたデッキの1.5コストを【UC】閻圃に変えたものである。以前のタイプは素武力で押すところがコンセプトなのだが1.5コスト枠は【C】C李傕&郭汜ではないため、それは難しい。どちらかといえば、各勢力と号令で渡り合おうというある意味、無謀に近いデッキなのである。だが、群雄使いがあれほど求めていたノーリスク号令を使わなくていいのだろうか⁉　いや、いいわけがない！　もちろん群雄使いが好きな博打的な要素もある。【UC】閻圃の号令からの【R】呂布の「飛将降臨」を使うと武力50超えの呂布が誕生するのだ！　ネタではない……はずだ。群雄単デッキとして一角を担えるのか？　こうご期待⁉

このように場面さえ作ってしまえば、【R】呂布に敵は無し！　その武力上昇で敵を溶かしていこう！

このデッキを変えるには？

【UC】閻圃の部分を【C】李傕&郭汜に変更しよう[illegible]というのはデッキコンセプトの否定となりますので割愛としよう。【C】胡車児の部分を【UC】[illegible]に変えたり、【UC】鄒が必要なければ【C】成宣を投入してもいい。弓兵のどちらかを自分のプレイスタイルにあった兵種に変えてもいいだろう。

双方をプレイすれば新しい要素が見えてくる!? 三国志大戦×戦国大戦 三番町学問所 番外編

スズキド　『戦国大戦』と『三国志大戦』両方をプレイして思ったんですが、やはり攻城を狙う判断は共通してますよね。

age　そうだね。ただ、『戦国大戦』は自城から出るタイミングが『三国志大戦』より早いから、より重要なスキルと言えるかも。

スズキド　ですよね。[illegible]にもよるんですが、[illegible]を狙う場面では、特に重要になってくると思うんですよ。『戦国大戦』は[illegible]に入ると[illegible]しますよね。この特性から、[illegible]エリアで[illegible]までカードを[illegible]に、[illegible]ゲージが出るギリギリの位置にカードを置いておくと、[illegible]で押し込むより早く攻城ゲージがたまり始めるんです。

age　でもそうなると、[illegible]に入らないよね？　[illegible]を[illegible]して城門をもう一[illegible]ったほうが良くないかね？

スズキド　さっき[illegible]ように『戦国大戦』は[illegible]が早いので城門を二発取れる場面は多くないかと思いまして。

age　なるほど、しっかり[illegible]を取るという意味では有効な[illegible]だね。あと思ったのは、『戦国大戦』は攻めのタイミングが非常に重要だなと。

スズキド　[illegible]や[illegible]口があるからですか？

age　そう。この二つがあるからこそタイミングが重要になってくる。『三国志大戦』でもそういう部分はあるはず。[illegible]も[illegible]だけどそういう「[illegible]」ことが一番重要なんだ。

スズキド　[illegible]に[illegible]の[illegible]や[illegible]をスルーして[illegible]の[illegible]で[illegible]せれば[illegible]をもった[illegible]ができますしね。

age　もちろん『三国志大戦』のみをプレイしてたころから理[illegible]してたんだけど『戦国大戦』をプレイしてから、よりタイミングを[illegible]するようになったから。

スズキド　こういった意味でも双方をプレイするのはいい刺激になりますね！

三国志雑記　今回のデッキ紹介では自分が無理言って群雄単のデッキを載せてもらいました。浪漫があるとか、夢があるとかも重要なんですが、やっぱり群雄待望のノーリスク号令が強化されたので、はやってもらいたいんですよ。一応、群雄担当ライターなわけですし。私は今回紹介したデッキを使用してこのバージョンを楽しもうと思います♪　けど、ダメ計は勘弁な！(ｽｽﾞｷﾄﾞ)

ホームランキャンペーン第二弾&カード追加情報をお届け!

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

今回はOB選手カードも加わったホームランキャンペーン第二弾の情報や、2010年シリーズを締めくくるカード追加情報を紹介していくぞ。

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：—

オリジナルの選手カードをゲットしろ! ホームランキャンペーン第二弾!!

ホームランキャンペーンの第二弾が絶賛開催中の本作。前作同様同じ店舗でフルイニングを四回プレイするごとにゲーム内で抽選が始まり「ホームラン」が出れば、選手カードをゲットできる。さらに今回は「満塁ホームラン」でOB選手カードが入手できるぞ！

編集部注目カードピックアップ パ・リーグ

森福 允彦（福岡ソフトバンクホークス）

チームに不足していた左の中継ぎとしての地位を得てリーグ優勝に大きく貢献した若手左腕。

編集部注目カードピックアップ セ・リーグ

下園 辰哉（横浜ベイスターズ）

昨季はチームでもトップクラスの打率と出塁率を誇り、大きく成長を遂げた注目の選手だ。

福岡ソフトバンクホークス
森福允彦

埼玉西武ライオンズ
原拓也

千葉ロッテマリーンズ
唐川侑己

北海道日本ハムファイターズ
中田翔

オリックス・バファローズ
古川秀一

東北楽天ゴールデンイーグルス
内村賢介

中日ドラゴンズ
堂上剛裕

阪神タイガース
大和

読売ジャイアンツ
星野真澄

東京ヤクルトスワローズ
中澤雅人

広島東洋カープ
木村昇吾

横浜ベイスターズ
下園辰哉

満塁ホームランでOB選手カードをゲット!

読売ジャイアンツ

クロマティ

1984年から読売ジャイアンツに移籍し、輝かしい成績や、独特のパフォーマンスなど、今もなお記録にも記憶にも残る名選手。

阪神タイガース

バース

1983年に阪神タイガースに入団。今もなお抜かれることの無い最高打率など、数々の記録を打ち立てた、史上最強の助っ人と名高い名選手。

BBH2010、を締めくくるカード追加が明らかに!

BBH2010 FINAL VERSION

ついに2010年シリーズを締めくくる選手カード追加、『BASEBALL HEROES 2010 WINNER FINAL VERSION』の稼働が決定した！

現バージョンで新しく登場した「IRON ARM」と同様に、【複数枚カードを登録することで能力がアップする】という特性を持った、チームの勝利に貢献した最強打者が対象となる「SLUGGER」や、その活躍でファンを興奮させた選手が対応となる「EXCITED」など、次回の追加でも新カテゴリーが続々と登場するぞ！

2011年度のプロ野球開幕と併せ、ますます目が離せない本作に注目だ！

ANA-5 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

迷探偵ねお子&ぢお子

GOODS

初音ミク-Project DIVA- トレーディングストラップ Track03販売開始!!

http://www.hobbystock.co.jp/projectdiva/

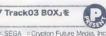
「ちっちゃキュートでいつも一緒にいてあげる」。大好評を博した『初音ミク-Project DIVA-』のトレーディングストラップの第三弾がついに登場！

第二弾では初音ミクのほかに鏡音リン&レンがラインナップされていたが、それに続き三弾ではカイト&メイコがライナップされている。そしてさらに、そして今回のシークレットにはついにあの○○姉さんが……!?気になる発売日は発売は6月の予定。ファンならずとも全キャラクターをコンプリートすべし！

●初音ミク-Project DIVA- トレーディングストラップ Track03
<1ピース>
税込み価格：450円（税抜き価格429円）
<1BOX>
税込み価格：4,500円（税抜き価格4,286円）

公表されていないシークレットキャラクターも存在。これは一体だれ？

「初音ミク-Project DIVA- トレーディングストラップ Track03 BOX」を1名様にプレゼント!!

GOODS

ホビージャパンよりBigタイトルのアイテムが続々お目見え!!

http://hobbyjapan.co.jp/

キャラクターアイテムの雄、ホビージャパンより、気になる2アイテムをご紹介。まずは同社の通販専用アイテムとして「ピュアニーモキャラクターシリーズ」の博麗霊夢。こちらは同社のWEBサイト「とれたて！ほびーちゃんねる」限定商品となっている。また、『ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム（FF-TCG）』第二弾の「エントリーセット」と「ブースターパック」が5月27日に発売。さらに6月上旬には公式サプライ商品として「ライトニング」などの公式カードスリーブも発売されるぞ。

●「とれたて！ほびーちゃんねる」限定 ピュアニーモキャラクターシリーズ No.042 東方Project 博麗霊夢
価格：12,600円（税込）＋送料・手数料
受注期間：受付中～2011年5月10日（火）
発送時期：2011年8月予定
仕様：彩色済みPVC & ABSモデル

あこがれのキャラを操る楽しみはほかには変えられない！

●ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム（FF-TCG）Chapter II
第2弾発売日：5月27日（金）
発売元：スクウェア・エニックス
企画・販売元：ホビージャパン
エントリーセット：<アース／ライトニング 共通>50枚入り ○価格：税込1,500円（本体1,429円）
ブースターパック Chapter II：8枚入り ○価格：税込330円（本体314円）

FF-TCGカードスリーブ「ライトニング」と「スタンダード」をセットで3名様にプレゼント!!

GOODS

遊べる電子マネー「PASELI」がもっと便利に！

http://paseli.konami.jp/

スクラッチをはがしてすぐにチャージ！ KONAMIのさまざまなアーケードゲームで使用でき、さらに特典も得られる「遊べる電子マネー」PASELIにスクラッチ式のPASELIカードが登場した。これはPASELIのチャージを行なうことができるコードが記載されたカードで、これによりアミューズメント施設でPASELIを購入（チャージ）できるようになった。これを機に、キミもPASELIのオリジナルサービスを楽しんでみよう！

EVENT

『WCCF IC 09-10』でTwitter連動サービスが登場!!

http://www.wccf.jp/index.shtml

人気の『WCCF IC 09-10』にTwitter連動サービスが登場！ 勝敗はもちろん、タイトル獲得やディビジョン昇格、全冠達成などまでを自動的にツイート。『WCCF』仲間同士で登録しておけば、お互いの情報交換などにも利用できるぞ。また、チームの連勝などによりゲーム内でのオリジナルレアアイテムが獲得できるキャンペーンも開始される模様。こちらは詳しい情報が入り次第、また改めて紹介するぞ！

各種サービスの詳細は公式サイトをチェックしてみよう!

●『WCCF IC 09-10』Twitter連動サービス
WCCF公式アカウント：@wccf_sega
●ハッシュタグ：#wccf_TW

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●5月稼動予定タイトル		
真・恋姫†夢想 Arcade Edition	BaseSon/レインエンターテイメント	2D対戦格闘
●今春稼働予定タイトル		
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル	バンダイナムコゲームス	全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
AQUAPAZZA	アクアプラス/エクサム	2D対戦格闘
旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive(Ver.2.3)	グレフ	対戦シューティング
星霜鋼機ストラニア	グレフ	シューティング
ホーンテッドミュージアムII	タイトー	ガンシューティング
●今夏稼働予定タイトル		
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	セガ	ネットワーク対戦麻雀
Let's Go ISLAND 3D	セガ	冒険ガンアクション
カオスコード	F K DIGITAL	2D対戦格闘
●2011年冬稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
パラセロルンペ ~空舞魔導陣~ プレリュード	アールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	iGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	2D対戦格闘
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!(仮称)	セガ/トライアングルサービス	アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
jubeat copious	KONAMI	音楽シミュレーション

ARCADIA DATABASE ~今月の人気ゲームは?~

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	266.7pt
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	245.5pt
3	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II<アークシステムワークス>	229.8pt
4	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	196.2pt
5	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	153.3pt
6	アルカナハート3<エクサム>	95.9pt
7	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	86.7pt
8	STREET FIGTER III 3rd STRIKE<カプコン>	85.3pt
9	THE KING OF FIGHTERS XIII<SNKプレイモア>	78.4pt
10	MERVEL VS. CAPCOM 2<カプコン>	72.3pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	ダライアスバースト アナザークロニクル<タイトー>	298.3pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	284.4pt
3	beatmania IIDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	269.7pt
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	213.7pt
5	クイズマジックアカデミー8<KONAMI>	155.4pt
6	戦国大戦-1560 尾張の風雲児<セガ>	145.1pt
7	シャイニング・フォース クロスレイド<セガ>	129.3pt
8	三国志大戦3 WAR BEGINS<セガ>	96.7pt
9	GuiterFreaks XG2 Groove to Live<KONAMI>	77.4pt
10	DrumMania XG2 Groove to Live<KONAMI>	76.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

クイズマジックアカデミー8

シリーズキャラクターが勢ぞろいし、ますます賑やかになった『QMA』最新作! 今後も「サークル活動」機能の追加などが予定されており、目が離せないぞ!

決勝戦では出題形式を三つ選択できる「自由形式」が導入された。さらなる駆け引きを楽しもう!!

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/大久保アルファステーション/GAME41/ジョイプラザ加古川店/高田馬場ゲーセン・ミカド/プレイハード 50 春日井店 ほか

アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイタース K ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
バロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビボット福島店(※4)	☎024-526-3536
THE 3RD PLANET いわき店(※4)	☎0246-21-5777
栃木県	
宇都宮ビットイン	☎028-661-6917
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 UNO 西浦和店	☎048-844-8868
HAP'1 北戸田店	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフレスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフレスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズサンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
アドアーズ荻窪西口店(※1)	☎03-3220-4921
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
プレイランドビッグチェリー羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ BREEZE	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館(※1)	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館(※1)	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
富山県	
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ福井	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・ティエスタ	☎0532-55-5963
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-36-3066
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24 八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
滋賀県	
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
ジョイプラザ加古川店	☎0796-56-6777
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店(※5)	☎078-928-7775
ジョイプラザ豊岡店	☎0796-29-0102
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789

※1 **アドアーズ**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANET**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVE**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ（http://www.arcadiamagazine.com/）にて！

アルカディアクーポンからのお知らせ

2001年6月号から始まり10年に渡りまして運営致しておりましたアルカディアクーポンですが、一定の役割を果たしたものとしまして、誠に勝手ではございますが今月号を持ちまして終了とさせて頂く事となりました。
ご愛顧賜りました読者の皆様、並びにお支え頂きました各店舗のオペレーターの皆様へ、厚く御礼申し上げます。

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

2011年3月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
ダライアスバースト アナザークロニクル	オリジン Hゾーン	156,896,200	JMB-じゅくちょう	ALL A-D-H	個人申請 ROUND1高松店（香川）
	オリジン Iゾーン	150,245,750	AFO	ALL ADIルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	オリジン Lゾーン	180,730,110	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL C→G→L	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Iゾーン	153,362,750	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき（栃木）
	ネクスト Jゾーン	211,266,900	CAT@OOD(大出ナンバーズ@和猫)	ALL CFJルート	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクスト Kゾーン	181,459,200	GKK-ROD	ALL ノーミス C-F-K	個人申請 ROUND1草加店（埼玉）
	ネクスト Lゾーン	212,899,560	JMB-ひ	ALL C-G-L	つるまき（栃木）
	フォーミュラ Kゾーン	200,354,600	SHOTIA@こなたん第一子誕生記念	ALL C-F-K 26/26 2/7	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
	レジェンド Hゾーン	168,365,800	アイビス@草壁優季大好きマン	ALL EASY	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
	レジェンド Iゾーン	152,416,450	HAM	ALL A-D-I	個人申請 アミューズメントジャングル三雲店（滋賀）
	レジェンド Jゾーン	227,416,750	プリン	ALL CFJ	個人申請 ゲームスポット306（富山）
	レジェンド Kゾーン	209,906,800	てきとー	ALL CFK	個人申請 ゲームスポット306（富山）
	レジェンド Lゾーン	215,633,190	地獄龍 H.S	ALL C-G-L	つるまき（栃木）
赤い刀	壱号機	467,497,810	太菱@3ヒント「金塊」「8つ」「左回り」	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
	参号機	519,712,380	phan	ALL 残×5 ボム×6 削り2+3回	大久保アルファステーション（東京）
新作					
デススマイルズ	ローザ・通常	534,075,675	海人	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN	スコア	1,411,500	今月のアミバは、との仕様-Ⓣ氏らしい。	ALL REVISION1 ラウ P×12	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・レコ	6,619,634,020	NAK@ラーサ体力残り0ミリで負け	ALL 残4 ボム3	個人申請 富士見台ゲームパーク（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ボム 通常2周	629,201,081,795	OAM-モツ吾郎！	ALL 残3	GAME 41（北海道）
	タイプB・ストロング 通常2周	838,099,182,339	t2	表2周ALL 1周4980億。終了？	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプB・ストロング 裏2周	874,834,742,652	t2	裏2周ALL 残1て…。	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・パワー	1,960,658,338,123	TAB-T.N	点滅ALL 連同なし	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	タイプB・ボム	1,089,176,128,506	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ストロング	833,249,370,359	RIS	点滅ALL ヒバチあり	個人申請 アミパラキャッスル（広島）
レトロ					
F/A	5WAVE連付	2,079,650	JMB-CYR-せたろ〜	ALL 5面 68,000	個人申請 ゲームコーナー ナポレオン（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズXI		12,980,300	シャルロット・デュノア	ALL 京、牙刀、グリフォンマスク	Game in えびせん（東京）
Xマルチプライ		18,444,000	ほむほむ(KMB)	2周ALL 表15連・裏15連付 残0	個人申請 NOVAステーション（愛知）
セクシーパロディウス	イワン	6,985,500	AXIOM-H.Y㊙	ALL 残4 1周223万 連付	個人申請 ハイテクランドセガ アピオン（大阪）
ソルダム	セキーロモード	5,176,360	16年ぶり更新 B級ソルダマーどちな	ALL Ⓔ×6回 予選436万	個人申請 ルパン122（群馬）
マクロス	連付	9,812,300	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花		65人斬り	沢城みゆき海外ファン賞おめでとう	ALL サバイバルモード 斬鉄	Game in えびせん（東京）
レインボーアイランドEX		95,157,230	大出会長	ALL 連付	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
出たな！ツインビー	連付	4,698,650	バリア抜きクリアもしてみました。小泉	2周ALL 連付 ノーミス 白無し	Game in えびせん（東京）
ライデンファイターズ2	ジャッジスピア	120,076,000	SOF-WTN	ALL 連付 2P側	Game in えびせん（東京）
	雷電Mk-II	118,851,420	DBS@大出会長おめでとう！	ALL	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）

次回集計

●次回の集計（アルカディア135号）は2011年5月15日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は5月18日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『ダライアスバーストアナザークロニクル』はDゾーンボスのパーツ点が変更されたことにより、Iゾーン部門はA—E—IからA—D—Iに稼げるルートが変わったのが大きな動き。

レジェンド・Iゾーンの「HAM」氏の個人申請用紙によるとDゾーンのボスは両端のパーツを64倍、残り三つのパーツを96倍で破壊しつつ、1回目のバーストカウンターでボスに止めをさしているようです。

Jゾーンは、バーストが使用可能な機体を使用する場合、ラスボスのハングリーグラトンズ（ピラニア）を2回目のカウンターバーストで破壊するパターンが確立されてる模様。オリジンのみ、ハングリーグラトンズ戦では自爆直前まで粘って稼いだほうがタイムボーナス狙いよりはるかにスコアが高くなるようです。ただし、ウェーブの性質上、弾切れが生じるのが当たり前のオリジンでは、流れてくる子ピラニアを全部撃つのは不可能なので、これをどうやってできるだけ多く撃つかがポイントとなってきます。現状では、「可能な限り画面右側に移動してウェーブの弾切れを防ぐこと」と、「流れてくる子ピラニアの動きが1回遅くなる画面中央付近で密着してボムを当てる動きをすること」がキモになるようです。

そして、なんといっても今回もプリン氏のJゾーン部門のスコアが光ります。

Fゾーンボスで、あるパーツがレーザーを撃った際に、そのパーツを特定のタイミングで破壊するとレーザーがしばらく画面に残ったままになる現象が発覚。このレーザーに設置バーストを当ててバーストゲージを回復できるので、安定しつつより早くパーツの64倍破壊が可能となっています。

なお、バースト使用可能機体の中でも、もっとも稼ぎに向いている性能なのはレジェンドだという評価が高まってきていています。今後、レジェンドのスコアが頭ひとつ抜ける状況になっていきそうです。

■『赤い刀』は3面まではできるだけ念身を多く使用し、逆に4面からは画面上の弾数が多すぎるので、あえて弾を減らすことで点効率を上げているようです。

■『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』のタイプB・パワーは2兆点の大台目前。点効率は1面230億、2面1010億、3面3640億、4面1兆20億となっています。大台に届かせるのにはあともう一つか二つネタがほしいところとのコメントがありました。

タイプC・ストロングの点効率は、個人申請用紙によると、1面70億、2面250億、3面1700億､4面5300億｡4面で中ボス前にハイパーを3回、中ボス後に4回使用。4面ボス第2形態で4周ループ、5面の通称ナイヤアガラレーザー1、2をレーザーであぶることで稼いでいます。5面ボス1でミス、1ボムというプレイ内容です。

■『F/A』の5WAVE連付は5面のランダムHELPで上限の68000点を引いたスコアですが、まだまだ頑張りますとのコメント付きでした。

■『Xマルチプライ』は、最終面ボスでの相討ち稼ぎ（1回10万点）を、残機6機分すべてで決めるのが必須。このスコアを出したときの点効率は1周クリア時975万点だったようです。ちなみに本作で使用する連射装置はいわゆる「交互連」が最適で、表裏ともシンクロ15連を使用したものとなっています。

■『ソルダム』のセキーロモードは、1回につき10万点が加算されるEXTRAを6回獲得したスコア。ラスボスの稲妻に触れるとセキーロに変わるので、これを5個貯めた状態で12もしくは11ライン消しを狙うのが稼ぎのキモで、それがうまくいったことによる更新です。

■『レインボーアイランドEX』の稼ぎの基本は敵をまとめて倒したときの最高ボーナス得点10万点をどれだけ多く取れるかにかかってきますが、特定のアイテム（妖精など）を引けないと終了というランダム性の強さもあって厳しい戦いを強いられます。これまで更新してきた人とは別のプレイヤーによる今回の更新で驚いた人も多いのではないでしょうか。

コラム

ハイスコア申請用紙記入方法

個人申請用紙を送付される前には、必ず規定の項目が記入されているかご確認ください。複数部門で集計しているタイトルの場合、部門の記入漏れが起こりやすいようです。また、バージョンアップにより複数のバージョンで集計しているタイトルもあるので、バージョンの記入漏れにもご注意ください。

また、店舗スタッフの方からサインか印をもらう際に、店舗情報の記入漏れが無いかのご確認もお願いいたします。

申請者の方のご連絡先も、必ずご記入ください。申請用紙の郵送時の汚れや記入漏れがあった際に、申請内容についての確認が必要になる場合がございます。

※ご記入いただきました個人情報につきましては、下記URLの弊社プライバシーポリシーに沿って取り扱いいたします。（http://www.enterbrain.co.jp/information/privacy.html）

告知

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

ダライアスバースト アナザークロニクル Unlock A

4月14日にアップデートが施され、バージョンが「Unlock A」となりましたが、オリジナルモードの難度、設定等に変更点はありません。「Unlock A」アップデートバージョンは、2月18日アップデートバージョンと同一タイトルとして扱い、集計を続行します。
※オフライン店舗での集計は従来どおり受付しません。申請前に、ネット接続状況の確認をお願いします。

バーチャファイター FINAL SHOWDOWN VERSION A

新バージョン（VERSION A）での集計を開始します。旧バージョンの集計に関しましては、5月15日の申請締め切りをもって、集計中止とします。部門、基板設定に関しては、従来のバージョンからの変更はありません。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
震災で大変な時期ですが頑張りましょう。GAME41からも少ないですが募金を送らせてもらいました。

●大久保アルファステーション（東京）
この春の新入生向け、複数のタイトルで期間限定値下げキャンペーンを開催中です！ 何かと入り用が多い時期ですが、ぜひ当店ホームページをご覧ください。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

第五話「Assault and Battery」

原作：丸山博幸（グレフ） 文：永川成基 Illustration：曽我部修司

■ユーフォリア　ネームレス・オークション会場

火星圏随一を誇る老舗カジノ、ユーフォリアは裏の顔を持っていた。

それは裏表問わず各界のVIPを集め開催される存在しない（ネームレス）オークションという名の秘密オークション。出品されるのは所持及び取引が厳しく禁じられた『ある種』の商品―旧世界の技術で作られた生体部品と、その生体部品を使って組み上げられた人工人間だ。

旧世界の生物工学の研究は国際法により堅く禁じられ、表向きは存在しないことになっている。

太陽系で最も高価な禁断の果実を前に、オークション会場はカジノフロア以上の熱気に包まれていた。

美しい人工人間の少年が競売ナンバーと共に、巨大スクリーンに映し出されている。

「いかなる市場にも、決して出回ることの無い逸品でございます。しかも今回は完全体！」

ユーフォリアの支配人ガスが誇らしげにオークションを進行させる。完全体とは、部品が全てそろた一人の人工人間という意味だ。流出元が特定されないよう人工人間の出品は部品単位での出品が多いため、完全体は非常に珍しい。

「肝心の所を見せてくれんとな」

客席から、要求の声があがる。

「これは失礼いたしました」

ガスの操作で、スクリーンに性別のわかる状態の映像が大写しになった。

「気に入らなければ替えのパーツも多数出品されております。あわせてご落札ください」

ガスの言葉に、露悪趣味の笑いが起こる。だれも下卑た欲望を隠そうとしない。ここにいるのは同じ人種。欲望に忠実であるがゆえに、地位を得た各界の有力者たちばかりだ。

「自分たちだけは特別だと思ってやがるんだろうな、コイツらは」

客席における唯一の異分子、グスタフ・グレフェンベルグは吐き捨てるようにつぶやいた。

連中は自分と、商品として取引される人工人間の間に越えられない壁があると信じている。

平気で人工人間を物として売買できるのは、壁の向こうに行くはずがないと信じているからだ。

そんな壁など無いことをグスタフはよく知っている。グスタフは人間と人工人間とを区別しない。

それは、人工人間も人間と同じように愛され、庇護されるべきだと考えている、という意味ではない。気を抜けば、人も人工人間も同じように喰われるという意味だ。

グスタフはVIPだろうと人工人間であろうと同じように喰らう。どちらも彼にとっては獲物でしかない。

会場の客が人工人間の映像に魅了されている中、グスタフはスペックシートを確認して舌打ちした。

「こいつか……」

それは、過去のグスタフの獲物だった。

グスタフとセオが普段担当する任務（ミッション）は『SR』捜索回収（SEARCH & RECOVERY）任務と呼ばれている。

表向き存在してはいけない人工人間を極秘裏に回収、場合によっては処分する汚れ仕事だ。

目的は二つ。一つはオペラ社の違法行為の隠蔽。もう一つは『ライバル企業』に技術情報が漏えいするのを阻止すること。

違法人工人間は機密の宝庫だ。ライバル企業は鷹の目でオペラ社の違法人工人間を狙っている。逆にオペラ社もまた、他社の人工人間に興味を持っている。

他社の人工人間を、回収される前に捕獲する……近年増加しているこの手の特殊任務は『狩り（ハンティング）』とだけ呼ばれていた。

「……ゴディヴァの人工人間」

出品されているのはオペラ社の人工人間では無い。過去の『狩り』の獲物だった。

「横領、横流し、情報漏洩、おまけに強欲。ハハッ、フォーカードってところか？」

オペラ社グループからの『素材』流出。その尻尾をつかむことが、今回の依頼（ビジネス）だ。だが、流出品に過去の獲物まで含まれていたとは予想外だ。セオとともにユーフォリアに潜入した甲斐があった。グスタフの瞳に冷たい炎が宿る。

「あの野郎。胴元（オペラ）の上前をハネるとは……いい度胸してるねぇ」

『あの野郎（ガス）』に向かって、政府高官が普通の人間が一生手にすることもない額を叫んでいる。

彼はこの人工人間に使われているテクノロジーに露ほどの興味もない。ただ希少価値が欲しいだけだ。

「しかし、コイツがここにあるってことは……事情も変わってくるぜ」

万が一の可能性でしかなかったゴディヴァの介入。グフタフは、その可能性を本命にまで押し上げた。早めに事を起こした方がいいだろう。

グスタフは、壁際に控えている相棒のセオに向けて小さく二度、拳で突くハンドサインを送った。

セオはかすかにうなずくと、目立たないように会場の外へ消えた。

「これでディーラーも店仕舞いか……。ちょっとだけ気に入ってたのにな」

■エレベーター内

ユルシュルは黒髪のカツラと一緒にレディの立ち振る舞いを脱ぎ捨てた。輝く金髪をかきあげて凶悪な笑みを浮かべる。

前号までのあらすじ

カジノ「ユーフォリア」のオーナーの娘リスからぬいぐるみを探してほしいと依頼されたミカとアーネチカ。ユーフォリアへの潜入調査を開始したが、オーナーを人質に取る、謎の女に捕らえられてしまう。時を同じくして、カジノの裏で非合法のオークションが始まる。潜伏したグスタフとセオは、本来の行動を開始しようとしていた。

Ursura Uexkull
ユルシュル・ユクスキュル

ゴディヴァ社の特殊部隊に所属する諜報員。とある任務を受け、ジャイルスと共に「ユーフォリア」へ潜入した。感情が高ぶると、地域言語（文中では関西弁）が交じるようになる。

Giles Hitzfeld
ジャイルズ・ヒッツフェルト

ユルシュルのパートナー。今回の任務に際し、本部からかなりの予算が出たため、多数の趣味的ガジェットを作成。そのため任務開始前からかなりの上機嫌だったが、肝心の任務遂行の雲行きが怪しくなっている。

「お宝のところに案内してほしいんだけどな～♪」
　手にした拳銃でG.S.O.捜査官ジャスパーと、ユーフォリアのオーナー、ジョゼフの二人を交互に狙う。二人は背中合わせに電磁手錠で拘束してあった。その状態で従業員用の無骨なエレベーターに押し込み退路は無い。二人の生死はユルシュルの手の中だ。
「彼女の言うことを聞いた方がいい」
　ジャスパーがジョゼフに忠告した。武器を持った犯人を刺激するべからず。まったく優等生らしいセオリー通りの発言だ。
「金ならオーナールームにある。引き帰せ」
　ジョゼフがふてくされた態度で言う。この状況下でも人に指示する習性が抜けきらないようだ。
「ざーんねん、お金はいらないのよねぇ。それより、とーってもお高い『お人形さん』持ってるんでしょ？」
「……何のことだ」
　ジョゼフはしらを切ったが、これでは認めているのと同じだ。本当に知らなければオーナールームに飾られていたアンティークドールが最初に思い当たるはず。
「ブッ殺した後で探してもいいんだけど？」
　銃口をジョゼフの額にぶつける。
「よせ！」
『おい！』
　ジャスパーの制止と、ジャイルズのツッコミ無線が同時に聞こえた。
　男は肝心な時にビビリやなーとユルシュルは思う。
「うっさいわもう！　ま、場所は大体わかってるんやけどな」
　ユルシュルは拳銃のグリップをたたきつけるようにして従業員用エレベーターのボタンを押す。ハイローラーズ・フロア。
「……『子供部屋』、この辺にあるんちゃう？」
　事前調査で知ったその単語はおそらく暗号名だ。具体的に何かはつかめていないが、とりあえずぶつけてみることにした。
ジョゼフの顔色が変わった。ビンゴだ。
「わかった……案内する」
「そうそう。最初から素直にしとったらええねん！」
『殺すなよ、オーナーの生体認証が必要なんだ』
　ジャイルズの忠告など分かりきっている。
「……だれに頼まれた？　ガスか？」
　あいまいな笑みを浮かべておく。カジノ内も人間関係が大変そうだ。ユルシュルの知ったことではないが。
「支配人を疑う理由があるのか？」
　ジャスパーが尋ねた。ジョゼフとガスの間にある微妙な不審を感じ取っている。さすがに捜査官に教える義理は無いらしい。ジョゼフは黙り込む。
「なら君の雇い主は……」
　ユルシュルから情報を引きだそうとしたジャスパーの唇を、ユルシュルは銃口でふさいだ。
「おしゃべりが過ぎるわよ、チェリーボーイ？」
　ジャスパーのメガネがズレた。
「さっきから君は……当然だが、僕はチェリーボーイなどという名前ではない。ジャスパー・ヒルキット・本郷。G.S.O.の捜査官だ」
「チェリーで十分よ」
　チン、と音を立ててエレベーターが到着した。ルーレットのベルと同じ音だった。

■ハイローラーズ・フロア
『ホール・オブ・フェイム』

　ジョゼフとジャスパーを盾にして、ユルシュルは従業員用エレベーターを降りる。バックヤードのためか待ち伏せも警備員の姿も無い。
　そのあたりに並んでいる背の高い花瓶を蹴り倒して扉に挟んだ。ジョゼフが悲痛な声をあげる。それなりに高価な品なのだろうが、エレベーターが他の階に移動しない方が重要だ。
「案内して」
　ジョゼフを急かすと
「お父様！？」
　子供の声が聞こえた。通路の向こうからだ。
「リズ！」
　ジョゼフが叫ぶが、ユルシュルはこめかみに銃口を押し当てて黙らせる。
『オーナーの娘だ』
　ユルシュルの耳にすかさずジャイルズの助言が聞こえた。
『ナイスフォロー』
　短く無発声で返信。リズという少女はあわてて身を隠す。
「リズちゃーん、出ておいで？　じゃないとパパの頭がパァン！　ってなっちゃうわよ？」
　リズが顔を出した。ショックを受けた表情。子供はこれだからかわいい。さらに、リズの背後で、動揺する人の気配を感じる。
『相変わらず、鬼だねぇ』
　ジャイルズの声は若干引き気味だ。
「お褒めの言葉、ありがと。ホントにパァンしたら、生体認証も開かんようになるけどな」
『分かってるのなら何もいいませんよ～』
　ユルシュルはゆっくりと深く息を吸う。ポーカーの勝負で味わい損ねたかわりに、ここで駆け引きのスリルと愉悦を味わおう。
「ハァイ、そのままこっちに来なさい。後ろに隠れてる奴らも、ねっ」
　ユルシュルの呼びかけに、ホールドアップした男女がリズを守るようにして出てきた。女はテンパる寸前だが男の方はこの状況でも妙に落ち着いている。厄介なタイプだ。
「こんな観客が多いとやりづらいわ～」
　余裕の表情を浮かべてはいるが、これはユルシュルの本音だ。
『めんどくさ、ちょっと減らしとく？』
『待て、向こうにヤケを起こされたらおまえが不利だぞ』
　ジャイルズの言うことは正しい。いくらユルシュルでも一人でこれだけの人数はさばけない。
　いきなり場違いなメロディが緊張した空気をつんざいた。オールドファッションな子供向けヒーロー番組のテーマ。ジャスパーの携帯端末が着信を知らせている。
　緊張感をそぐ音楽の不意打ちに、ユルシュルの意識が一瞬それた。
　その隙をミカは見逃さない。
「やめろ」
　動こうとしたミカの機先を制してジャスパーが言った。
「駄目だ。こいつはプロだ、バカな事を考えるな」
「……わかった」
　ミカとジャスパーの二人がかりならば制圧できた可能性は高い。だが引き替えにこちらのだれかが命を落とすだろう。リズやアーネチカを危険に晒すわけにはいかない。ミカはおとなしくホールドアップの体勢に戻った。
　ジャスパーがミカを押さえたのはユルシュルにとっても好都合だった。ここで、やりあうハメになれば本来の『仕事』に支障がでる。
　二人のクソのような『正義の味方』気質のおかげで助かった。
「みんな素直でいい子ちゃんね。仕事がやりやすくて、ホント……笑うてまうわ」
　むかつきを吐き出すように言い放つと、ユルシュルの脳裏にこの場を切り抜ける策が浮かんだ。ジョゼフとジャスパーを突き飛ばし、リズに銃を向ける。
「リズちゃーん、子供部屋って知ってる？　知ってるなら案内ヨロシク」
　さすがにリズの顔は青ざめている。
「やめろ！　娘に銃を向けるな」

Joseph Rosenberg
ジョゼフ・ローゼンベリ
ユルシュルに捕縛された「ユーフォリア」のオーナー。普段は傲慢に近い態度で周囲の人間に接するが、愛娘であるリズを愛するその姿は一人の父親であることを伺わせる。支配人・ガスとの関係はいかに？

床にはいつくばってジョゼフは動揺している。ユルシュルは無視してリズにだけ話しかける。

「聞こえなかった？　『案内、ヨロシク』」

リズは、ユルシュルを見つめたまま表情を失っている。

「娘だけは頼む、開放してくれっ……お願いします……」

転がったままジョゼフが言う。これまでの傲慢な口振りは消えていた。

「お宝ゲットしたらね」

リズから顔をそむけずに言う。

「私はどうなっても構わん！　だから、頼む、お願いだから娘を……この先のことに、娘を、巻き込まないでください！」

「お父様……」

リズの目に涙が浮かんだ。恐怖からではない。この状況下でジョセフの言葉がリズの心を動かしていた。

予想通りすぎる親子愛だ。面白くない。

反射的に、ユルシュルはトリガーを引きたくなったが、すぐに思いとどまった。

「娘を巻き込むかどうかは、アナタ次第ってとこね」

突然、天井の照明が消えた。いきなりの停電だが同じ過ちは繰り返さないユルシュルの警戒は途切れずにいた。ミカも、ジョゼフと一緒に床に転がるジャスパーも動かない。

通路の先の一画だけ明かりが点っているのが見えた。別系統の電源が引かれているようだ。

「あそこね？」

■ユーフォリア駐車場

ジャイルズは駐車場の片隅に座り込み、魂の抜けた表情で携帯情報端末を眺めていた。はたから見ればカジノで大金をスッた男が呆然としているようにしか見えないが、彼は集中して今後の計画のため頭脳をフル回転させていた。

人を巻き込みすぎた。

子供部屋の生体認証を解除できるジョゼフは殺せない。G.S.O. の捜査官と、カップルの男は身のこなしから、何らかの訓練を受けているようだ。同時に相手をするのはユルシュルといえど分が悪い。残りの二人、女を傷つけるのは夢見が悪い。俺のポリシーに反する、ってな。

さて、どうするか。と考えていると、ユルシュルの通信が入った。

『いいリモコン見〜っけ』

リズのことだ。ユルシュルはこの集団全員の弱みがリズにあることを即座に見抜いた。リズ一人を押さえて残りの四人をコントロールするつもりだ。

本っ当にこの女(ユルシュル)はえげつないねぇ。

これはジャイルズ流の最上級のほめ言葉だ。

ユルシュルは、どこか感情が欠落した、人間のふりをしている何かのような印象を受けるときがある。それは彼女が強化人間だからであろうか。彼女なりに人間らしくふるまおうと研究をしたせいかもしれない、相手の負の感情、特に弱みを察知する能力はすさまじい。

端末の画面ではユルシュルが五人の人質を追い立てながら子供部屋に向かっている。

心配するまでも無かったか、と一息つくと、携帯端末に複数の警告が表示された。

——コロニー内、飛行禁止区域の拡大。全民間機の飛行禁止。

——主要高速道路で通行規制が開始されました。

——携帯端末の障害が発生しました。一部地域で通話が繋がりにくくなっております。

きな臭い雰囲気だ。ジャイルズは慌てて配管業者の偽装をしたバンに駆け戻る。

端末を操作し、周囲の状況を走査すると。特徴的な輝点がレーダーに表示された。

「この反応……ランダーかよっ！」

小隊規模のランダーと、随伴機が編隊を組んでユーフォリアに接近してきている。

敵味方識別信号(I F F)は未登録。

「おいおいおい……勘弁してくれよ。目当ては俺たち……じゃないよな」

ユルシュルを呼び出すが繋がらない。通信妨害が始まっている。

「仕方ない。『こんなこともあろうかと』の方の脱出プランを使うっきゃねえな」

ジャイルズがバンの床板を取り外した。バンは駐車場のマンホールの真上に停めている。配管工の道具をつかってマンホールの蓋をこじあける。

遠くから爆音が近づいてきた。大型の回転翼機の音だ。

「おいおい、勘弁してくれよ……」

バンに積まれた証拠隠滅用爆薬をタイマー起動にセットし直すと、ジャイルズはマンホールから地下道へ滑り込んだ。

しばらくすればバンは爆薬で燃え上がる。証拠隠滅と、地下道への入り口をふさぐのに役立つだろう。

■オーナールーム

いきなりの停電に、アレッサンドロは人為的な工作の匂いを感じ取った。G.S.O. 本部へ停電情報の照会を行なうが、携帯情報端末は通信障害のエラーを出したまま繋がらない。

「何が起こっているんじゃ……」

しばらくすると頭上からユーフォリアの建物を揺らす衝撃が伝わってきた。

「ちと拝借させてもらうよ」

アレッサンドロは、オーナーの机に座り操作卓をたたく。警備システムが非常電源に切り替わり、監視カメラの映像が復活していた。

そこに映し出された映像を見て、さすがのアレッサンドロも驚愕した。

映像に映っているのはホテルフロアの廊下らしき場所。ユーフォリアの警備員が銃を乱射している。次の瞬間、警備員は頭を撃ち抜かれ床に転がった。トリガーに何かがはさまり、1マガジン分の弾痕が線になって壁と天井を走る。

死体のわきを完全武装の兵士が駆け抜けていった。統率された無駄の無い動き。

「これは……特殊部隊ッ！　何事かっ！」

カメラを切り替えると、武装した兵士がホテル内を制圧していく様子がモニタ上に展開した。

武装は警備員と同等だが、練度は兵士の方がはるかに勝っている。

監視カメラの広角レンズに映し出される無音(サイレント)映像の銃撃戦は現実離れして見えたが、アレッサンドロの頭上で今まさに、起こっている出来事だ。

事態はアレッサンドロの想像もつかなかった方向へ、転がりはじめようとしていた。

■ハイローラーズ・フロア
『子供部屋』

ジョゼフが『子供部屋』の扉にかけられた生体認証鍵を解除した。

たくさんの玩具が飾られたファンシーな壁紙の子供部屋だ。だが、片隅におかれた白い無骨な医療機材が違和感を放っている。

アーネチカはリズが目の手術をしたと言っていたことを思いだした。

「わたしの部屋！」

部屋に入ろうとするリズに向けて、ジョゼフは鬼気迫る表情で叫んだ。

「やめなさい！」

「で、でも、モッフルくんが……」

旋光の輪舞／最新動向

アルカディア読者の皆様、こんにちは&こんばんは。「旋光の輪舞」ディレクターのマルヤマです。最近の「旋光の輪舞」の動向などをぜひ！　とのことでしたので、ご報告させていただきたいと思います。

まず、ゲームセンター向けの情報としては「旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive」についてですね。大変長らくお待たせしておりますが、この号が発売されるころには、ようやく配信スタート！　している予定です（あくまで予定）。……本来ですと 3 月予定でしたが、いろいろありましてここまでかかってしまいました。すみません。内容につきましては、既報の通りいわゆる “Ver.2.3”、家庭用版 “Ver.2.2” から少し調整が入ったバージョンとなります。業務用から家庭用移植の際に、結構バランスが変化しましたので、業務用 ONLY の方には新鮮に映るかと思います。家庭用バランス＋αの『旋光の輪舞 DUO』を、ぜひお楽しみください。

次に大きな情報としては、家庭用版『旋光の輪舞 DUO』のサウンドトラック CD ですね！　本当に長らくのお待たせでした。作成の取り掛かり自体は今年に入ってから、だったかと思いますが……そういえば本誌 4 月号のインタビュー記事内の「小説とサウンドの連動云々」は、まさにこのサントラを進めているときに出てきた話題だったりします（笑）。そんなこんなで 1 年寝かせた（？）分、いろいろ面白いサントラになっているのではないかと思いますよ！　肝心の収録内容ですが、家庭用版のストーリーモードで使用された新曲と、アーケード版 "Ver.2.0" で追加された新曲を、より凝縮&パワーアップさせた必聴の一枚！といったところです。個人的感想としては、櫻子さん新曲「White Queen」が大変なことになっていて吹きました（笑）。

その他の情報としては、家庭用で恐縮ですが Xbox マーケットプレイスにて『旋光の輪舞 DUO』のゲームオンデマンド（配信による販売）が 4 月下旬からスタートします！　お求めやすい価格（2000MSP）になっていますので、まだ未購入の方はぜひ！　あ、でもパッケージ限定版が手に入るようなら 2 枚組ドラマ CD 目当てにそちらを買うのも決して損ではありませんよ！

最後になりましたが、小説もいよいよクライマックス突入！　心配なのは、予定話数を大きく超えてしまい、連載続行なるかどうか、という点です（笑）。編集さんスミマセン！　ただ、これでもキャラの掛け合いなど結構端折っているところがあるので、いつか文庫で完全版をお届けできたらなぁ……なんて。編集さん、いかがでしょうか？（笑）。

※編集部：読者の声援が聞きたいですね！　巻末のアンケートハガキに感想、応援、要望、イラストなどなど、なんでもいいので書いて送ってください!!

旋光の輪舞DUO -fullflat- sound tracks vol.2
価格：2,625円［税込］
※本誌76ページ、94ページでも紹介しているので、そちらの併読もオススメです！

大好きなぬいぐるみモッフルくんを取り返すためにリズはやってきた。ミカとアーネチカはその手伝いで巻き込まれていた。
「絶対に見てはいかん！」
ジョゼフは大きく体をよじって暴れる。
「落ち着け、どうしたんだ」
ジャスパーが背中合わせになったジョゼフをいさめる。
「んー？　罠でもあるのかしら？　ならなおさら入ってもらわないとねっ」
うれしそうにユルシュルは言う。それを警戒して、ユルシュルはリズから中に入れるつもりだった。
「貴様らが入るのはかまわない。ただ、娘にだけは見せたくないんだ」
「順番に中に入って。最初はリズちゃん」
リズがユルシュルとジョゼフを交互に見た。どうするか決めかねている。
「頼む、見せないでくれ！」
部屋の生体認証が解除された今、ユルシュルにとってジョゼフを生かしておく価値は無い。
ユルシュルが考えている事をアーネチカは察知した。彼女が手っ取り早い解決手段をとるまえにアーネチカは声をあげた。
「待って」
アーネチカがリズのまぶたを、そっと手のひらで押さえる。
「私がリズちゃんの目隠しになります。一緒に入ればいいでしょう」
「そうだ、この娘の言う通りだ。頼む……。リズ、絶対に目を開けてはいけないよ」
ジョゼフはようやくおとなしくなった。
「はいはい、それでいいからさっさと入って」
ユルシュルが無造作に拳銃をふって、入れのゼスチャーをする。
皆が部屋に入ったあと、ジョゼフは羽の生えた馬のレリーフに触れた。隠し扉の生体認証だ。
プシュという気密の破れた音と共に壁に埋め込まれた扉が開き、中から冷たい空気が流れ出す。「モノはこの中……人形はそこにある」
ジョゼフは疲れきった表情で言った。ユルシュルはこの表情をよく知っている。全てを失う寸前のギャンブラーの表情だ。
隠し扉の奥の部屋は一言で言えば悪夢だった。
手術室と熱帯魚店が交通事故を起こしたような有り様だ。
頭上からは無影灯が吊され、部屋の中央は単調なリズムの発振音を出す医療機器がいくつも占拠している。その機材が制御しているのは大量の水槽。中に浮かんでいるのは　人体の部品だ。
アーネチカは吐きそうになった。リズのまぶたをふさぐ手に力がこもる。こんな部屋は絶対に見せられない。隣でミカが奥歯を噛みしめている。
「モッフルくんあった？」
無邪気にリズが聞く。
「あとで探そうね」
アーネチカはその依頼を受けたのがずいぶん前のことのように思われた。
ジラさん……さすがです。裏がありましたよ。
ジャスパーは無言で室内の様子を目に焼き付ける。重大な犯罪行為だ。
「いい趣味してるじゃない」

ユルシュルだけがいつもの調子で言う。
リズの子供部屋は、闇オークションの商品倉庫として使われていた。

■オークション会場　客席

人工人間の少年が落札されると同時に、一瞬の停電と頭上階からの衝撃が伝わってきた。
はじめ、客たちはそれを何かの演出の一部だと考えたが、ステージのガスのもとに駆けつけた警備主任の姿を見て、不穏な空気がさざ波のように伝わっていった。
「ただ今、トラブルがあったようです。皆様、申し訳ございませんが次のオークションの開始まで少々お待ちください」
そうアナウンスして、ガスは警備主任と共に奥へ引っ込む。
「何事だ？　せっかくのビジネスを台無しにするつもりか……クソッ」
苛立って歩きながらガスは携帯端末を操作するが、どこにも接続ができない。
「おいっ、どうなっているんだ」
苛立ちを周囲にぶつけながら、ガスはエレベーターホールへ向かう。
「支配人、これを」
セオはガスを呼び止め、予備の携帯端末を渡す。
「こちらが先に復旧するかもしれません」
「よし、貴様は上を見てこい」
怒鳴るように指示を出す警備主任に敬礼で答え、セオは無言で支配人と警備主任を見送ると自分の携帯端末を開いた。そこにはユーフォリアのマップを移動する輝点が表示されている。ガスの位置だ。
ガスに渡した携帯端末には微小な針が仕込んであった。ガスが受け取った瞬間、無痛で皮膚に潜り込み以後は発信機として機能する。
ガスはオペラ社における人工人間流出事件の重要参考人だ。生死は構わないが見失うわけにはいかない。

■オークション会場　ステージ

頭上から伝わる振動と鈍い音に、残された客は不安をつのらせていた。
さも関係者のような顔をしてグスタフがステージに上る。
「よーしカモ連中はちゅうもーく！」
いきなり偉そうな口を聞く若造に、客達はいぶかしげな視線を向ける。
グスタフが指を鳴らすと、ステージのスクリーンが監視カメラの映像に切り替わった。
警備員の死体が大写しになる。会場が凍り付いた。
「おっと、ちょっとショックが大きかったかな」
監視カメラの映像が切り替わると、ユーフォリア内で行われている警備員と特殊部隊の銃撃戦の様子が次々に表示された。
「な、何だこれは、何があったんだ！」
アーリア政府高官が上擦った声をあげた。
「見てわかんねーのか？　謎の武装集団の突入だ」
頭上から伝わる振動が大きくなる。映像を見たあとでは、それが爆発音と銃撃戦の音だとはっきり分かる。
恐慌が客席を貫いた。食う側から食われる側にまわったことに気づいた者たちの悲痛の叫び声が巻き起こる。
「ハッ、落ち着きなって、見苦しいったらありゃしねぇ。
安心しな。俺が特別に脱出プランを用意した！」
グスタフの言葉を聞いて、客たちがステージへ押し寄せる。
「早くしたまえ！」
「私が先だ！」
醜い争いを繰り広げる客に向けてグスタフは最高の笑顔を見せた。
「おっと、オークションはまだ終わっちゃいないんだぜ？
いくらからスタートする？」

（つづく）

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第22回

幣誌Geek編集長のコラム。編集長の甥(翔大君)が、買って与えたDSとポケモンで順調にゲーマーに育っており、妹夫婦から煙たがられている模様。さらに人生を曲げられては困ると、職を明かすことを許されていないという話。「ビデオゲーム=反社会」という時代をくぐり抜けてきた編集長は、逆に闘争心を燃やしているようですが――。

未来にアーケードゲームを残せるか?

(こんなときだからこそ心にゆとりを)

これを書いているのは、震災からちょうど一カ月経過した4月11日。日がたつにつれ、被災地の被害状況が明らかになってきています。被害者の無念と恐怖は想像を絶するものがあったでしょう。再度、今回の震災の犠牲者となった方々に黙祷を捧げました。

今月掲載のアルカディアノベルは、普段とは趣向を変え、この出来事の記録の意味と、またこれからへ向けた意思表明を籠めたものに致しました。読者の方々が、これによって少しでも勇気づけられれば幸いです。

さて、今回は先日発売した「WCCF IC 09-10 yearbook」について少し話題にしたいと思います。

おかげさまで大変ご好評をいただきました。お買い上げいただいた皆様、ありがとうございました。

アンケート葉書を見て興味深く思ったのが、意外に多くの児童に読んでいただいていること。保護者とご子息、その二世代で読んでいただいているのでしょう。

ムシキング好きだった児童が、保護者の背中を見てWCCFにも興味の領域を広げた、そのような背景が見て取れます。

こうした二世代のプレイヤー、読者に支えられたということには興奮を禁じ得ません。

現在のアーケードゲームは、どのジャンルでも先鋭化が進んで、若年層が入ってきようにも、なかなか入り口となるようなタイトルが無いという傾向にあります。

現在アルカディアが手がけているアーケードゲームタイトルは、長くアーケードゲームを愛好する、いわば「アーケードゲームの玄人」に好まれるものばかりです。

アーケードゲームに対する執着を守っていくことも大事です。しかし、このままでは小さく小さくなっていくばかりでしょう。新しく、アーケードゲームをプレイする人が増えるような施策が必要といえます。

タイトーさんが初心に立ち返り「NO考ゲーム」シリーズを手がけています。遊園施設向けのタイトルも絶えずありますが、若年層を取り込み、プレイヤーを育むタイトル開発も、風営法との絡みもありなかなか難しいものと思いますが、ぜひお願いしたいところです。ムシキングとWCCFの関係が、可能性を示唆しているように思います。

一方で、我々も「WCCF IC 09-10 yearbook」が、このような読まれ方をすることを想定して作っていませんでした。

若年層を取り込み、プレイヤーを育むことに向けて、我々としてもできることはあるのではないか、と考えています。

震災後、子らにどのような未来を残せるのか、といった議論が立ち起こっています。喪失感の中で、同じことをアーケードゲームという世界で思いを馳せた次第です。

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。子供は居ないが、児童にどう説明したらアーケードゲームの魅力を理解してもらえるか、と考えることもある。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●産業界は、ピーク時消費電力25％削減を求められている。ゲームセンターも例外ではないが、風営法で照度が10ルクス以下にならないようにすることが義務付けられているし、年齢別に入店できる時間も決まっているから時間をずらせもしないしで、乗り切るのは一筋縄ではいかなそうだ。（杉田）	●今月から編集部に入りました村角と申します。よろしくお願いします。都内でも未だに余震に脅える日々が続いています。本誌が全国のみなさんの手に届くことで少しでも日常に近づくことができれば何よりです。そして闘劇予選がいよいよスタート。各地での盛り上がりに期待です!（村角）
●行き付けのゲセにエリプレが入荷。カプコンベルトアクションのクセの強さを痛感しつつも楽しんでいる。そして新作のストラニア。おっさん世代にはなじみ深いだけでなく、今どきの味付けもされてるので、遊び方を理解できればかなり楽しめる。前号と今月号読んでから1回やってみそ?（霜田）	●今月よりアルカディアに編集者として入社させていただきました尾形と申します。アーケードゲームは主に『ガンダムVS』シリーズをメインでプレイしています。今後の誌面やイベントなどに積極的に参加したいと思っています!　これからどうぞよろしくお願いします。（尾形）
●ライター陣が続々と卒業してしまい……まぁこれは就職とかもあるので喜ばしいことなんだけど、編集者としては後任探しが大変という。だれか若くてイキのいいライター紹介してくんないかな～（笑）。笑ってるけどこれ相当切実だったりして。ぶべらっ!（花粉症再発したかもな itakyo）	●今年もそろそろ闘劇のシーズン。新作格ゲーもいろいろと発表されてて、このまま勢いに乗って業界が盛り上がってほしいところ!　それはともかく今期は今のところ「花咲くいろは」と『DOGDAYS』ですかね。みんちちゃんとエクレールちゃんラブ!（ニンフちゃん大好きケンちゃん）
●ついにLEスコールズをゲット!　ついでにBAN&WWFギグスもゲット～（倉敷アナ風）。実はMVPロナウド以外ではレジェンド級のカード使うの初めてだったけど、すごいです。ゴイス。そしてむしろ弱点になり始めたルーニ&ロナウドさん……。あいかわらず『WCCF』は悩ましいぜ（松D）。	●最近、青春シゲキックスなるグミのコーラ味に大ハマリ。外は弾ける炭酸のクラッシュキャンディでコーティングされ、中はモチモチとかもう最強のグミといっても過言じゃないでしょう。全然すっぱくないからすっぱいのが苦手な人にもおすすめですぜ!（がーくん）
●年末より毎号10P超でお届けした『スパⅣ AE』特集。ガチ攻略からネタ(?)まで、さまざまな記事を展開しました。いかがでしたか?　これも、メーカー様はじめ、『スパⅣ』を愛する多くの関係者様のご協力があってこそ。感謝デス!　39キャラによる熱い闘いはまだまだ続きます。乞うご期待!!（ヤエ）	●お久しぶりの編集後記。ゲーセンには毎日のように通っているんですが最近の比率が『戦国大戦』8:『三国志大戦』2になってしまっている私ですが、そろそろ『三国志大戦』に本格的に戻ろうかと……なんでかって?　知り合いに証をガンガン追い抜かされまくってるからだよ～（泣）。（スズキド）
●今月は、この震災で大変だった地域のゲーセン仲間たちとも合流して遊べたりと充実したゲーセンライフを過ごせました。ただ、肝心のゲーム内容は……『三国志大戦』で大喬様を吹き飛ばされ、『戦国大戦』では阿国ちゃんを撃ち抜かれ、『QMA8』では偏った知識を暴露したりと、いろいろとボロボロです（笑）。（シンドウ）	●今月も絶賛『戦国大戦』廃プレイ中の俺ですコンニチハ（笑）。いや～、しかし、なかなか安定しないもんで、リーグ上がったり下がったりの繰り返し。周りのうまさに凹まされる毎日だったり。ちなみに使用デッキは風林火山。IC名はこのライター名とは違うけど、全国でマッチしたらよろしく!（age）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／伊勢猫／イトシュン／OYZ／がーくん／KYO／栗田／黒ボンジュール／げっつ☆先生／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／ジョセフ／ジョナ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／ちび太／鉄拳番長／ハナダ／ハメコ。／福士／マッハ／松浦恵介／マンモス丸谷／閻吉／ロケット／矢永
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／曽我部修司／藤丸あお／まるかた／ゆでたまご
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■ライブコンテンツグループ　吉澤 美由希／藤田 隼人
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／関川 雄介
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）
■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—
to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

気になる最新作を大ボリュームで紹介!
AQUAPAZZA

闘劇予選でますます盛り上がる本作を徹底攻略
SUPER STREET FIGHTER ⅣARCADE EDITION

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ、WCCF IC 09-10
LORD of VERMILION Ⅱ 、闘劇2011最新情報 ほか

NEXT NUMBER 2011年7月号は
2011年5月30日（月）発売予定　予価980円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア5月号 [No.133]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.133
第12巻 第6号 通巻第133号 平成22年4月30日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-06
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail：arcadia-contact@arcadiamagazine.com

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係
各コーナーへの投稿締め切り
8月号/5月16日（月）必着
9月号/6月16日（木）必着
10月号/7月15日（金）必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.133 アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. ゲームセンターで電子マネーを利用した事はありますか?

A5. □はい □いいえ □対応した店舗が近隣に無い

Q6. 電子マネーへの入金方式について、便利だと思うものを教えてください。

A6. □お店の機械でチャージする □Webからプリペイドカードなどでチャージする □銀行口座などから自動でチャージされる □使用した料金が後から請求される

Q7. 現行のアーケードゲームの料金制度について、良いと思う物を教えてください。

A7. □1プレイごとの定額料金性 □モード選択・アイテム購入に応じたポイント消費制 □モード選択に応じたチケット消費制 □プレイ時間・アイテム購入に応じたポイント消費制

Q8. アーケードゲーム連動Webサービスの利用料金はいくらが適当だと思いますか?

A8. □月額300円程度 □月額500円程度 □使用コンテンツ従量制 □完全無料

Q9. 遊ぶゲームセンターを選ぶ際に、料金設定はどのくらい影響しますか?

A9. □料金で店舗を選ぶ □ある程度参考にする □メンテナンスなど他を重視する

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A10.〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

アルカディアムック最新4タイトル絶賛発売中!!

俺より強いやつに「勝つ」ための一冊!!

本書だけの特典!
オリジナル特別称号プレゼント
「ウメハラ信者」を100名に!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.84
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
鍛練の書

好評発売中!! 定価 1,580円

人気シリーズ最新作を技表&データ集でムック化!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.83
ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
プレイングガイド

好評発売中!! 定価 1,580円

『WCCF』イヤーブックが特製カード付きで登場!!

本書だけの特典!
付録はファン必携の「EXカード」!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.82
WCCF IC 09-10
yearbook

好評発売中!! 定価 1,600円

詳細なデータ資料を網羅した『エアバースト』攻略本登場!!

本書だけの特典!
「キャラクターアイテム」スペシャルコードを封入!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.81
ボーダーブレイク エアバースト
テクニカルマニュアル

好評発売中!! 定価 1,580円

enterbrain mook

アーケードゲーム攻略本はやっぱりアルカディアムック!

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

SHOVE-IT [SP11-154]
¥4,990 (税込)
25.0~27.0/28.0cm

RED / BLACK

BLACK / BLACK

PALMER SHAUN PALMER 10th Anniversary
日本上陸10周年

「e」で行く。

CABALERIAL Ⅲ HI [SP11-133]
¥5,990 (税込)
25.0~27.0/28.0cm

BLACK / WHITE

WHITE / BROWN

WHITE / NAVY

CABALERIAL Ⅲ LO [SP11-134]
¥4,990 (税込)
25.0~27.0/28.0cm

GRAY / BLACK

WHITE / BROWN

WHITE / NAVY

2011 SS NEW LINE

SHOE・PLAZA / 靴チヨダ / SPC 独占販売

おかげさまでチヨダグループ75周年。

■PC・モバイルでのご注文は… チヨダオンライン 検索
■ご注文専用ダイヤル… 0120-65-6961
受付時間 平日10時～20時／土日祝10時～17時（年末年始除く）

※お電話でのご注文は代引き決済のみとなります。
※一部地域、離島は別途費用を頂戴いたします。

■お近くの店舗検索は… ショーン・パーマー 検索
http://s-palmer.jp
■携帯サイトへのアクセスは下記QRコードから。(店舗検索・通販可)

■商品に関するお問い合わせは…
チヨダインフォ 03-3589-1871

このシリーズの中より抽選で5名様にプレゼント!!ケータイで簡単応募!!

右記QRコードからご応募下さい（3キャリア対応）
●モデル・色は選べませんのでご了承下さい。
●応募期間は2011年7月31日までとさせて頂きます。

※お答え頂いた個人情報の利用目的等については応募フォーム内の規約をご覧下さい。

※一部商品の取扱のない店舗があります。

月刊アルカディア No.133
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-06

4910114470612
00933